Введение

По ту сторону стены

Он шагнул в бурлящую ночь. На коже испанской выделки играли неоновые огни Токио. Самодовольно оглядев залитое огнями небо, он усмехнулся, когда до него донеслись отзвуки завываний уличного певца. Мартышки отлично поработали, старательно скопировав с Запада все вульгарное и бездушное.

Отличное место для охоты.

Со стоящими пред мысленным взором сценами из самурайских фильмов, Вентру пересек Нака Мегуро. Маленькие человечки в ярких одеждах расступались пред ним. Никто не пробовал помешать. За ним стояли века жизни, мощь Каинита и могущество клана.

Как же все просто.

Насвистываемая песенка прорвалась в его грезы. И его шею.

Тротуар подпрыгнул, заполнив взгляд Каинита. Затем все смешалось – дальнее и ближнее, улицы и небо – пока это мельтешение не остановил мусор.

Будто находясь в стороне, он почувствовал, как его тело дернулось и упало.

Вспышка. Нестерпимый жар. Запах горящего мяса. Он, на другой стороне улицы, чувствовал, как раскаленный клинок четвертует его.

С последним обжигающим ударом умерло сердце. С ним умерло пять столетий.

Никто не обратил внимания.

«Коннитива, гайдзин», произнес юношеский голос. «Добро пожаловать ко мне домой».

Живя, будь совершенно мертв и делай все, что хочешь - все будет хорошо.

- Бунан, патриарх Дзэн.

Тысячелетиями Каиниты опустошали Мир Тьмы. Выводящие свою родословную от Первого Убийцы, Каина, эти паразиты заполонили как Старый, так и Новый Свет. Дети Каина воздействуют, развращают и разлагают высшие слои правительств, экономики и культуры смертных. Ничего, утверждают они, не может избегнуть их касания.

Они ошибаются.

Один регион выскользнул из их когтей – древние земли Азии. Хоть она и может предложить неисчислимые богатства и океаны крови, Каиниты едут туда с опаской. Со времен галеонов все попытки Каинитов захватить богатства Азии заканчивались полным провалом.

Ночной Азией правит другой вид вампиров. Они - легион демонов и духов, не нуждающихся в мифе о Каине. Привилегии поколения не для них. Уважение, мощь и возраст – единственное, чего нужно добиваться. Их проклятие – не случайное, бессмысленное Становление. Это – кармический долг, который необходимо оплатить. Их Зверь – не бездумный враг, но обоюдоострый меч. И Каиниты, к своему ужасу, обнаружили, что их восточные противники развили устрашающие силы и магические искусства.

Вампиры Востока – книга, описывающая уникальных вампиров, автохтонов Азии, их общество, войны, их окружение, обязанности и, что самое главное, их реакцию на

вторжение с Запада. Однако прежде, чем мы обратимся к самим вампирам Востока, следует внести некоторые уточнения в описание их мира.

Срединное Царство

Население Запада долго обсуждало экзотику Азии, ее чуждые обычаи и законы. В Мире Тьмы эти их утверждения правдивы больше, чем они сами могут представить. Азиатский Мир Тьмы называется его сверхъестественными обитателями Срединным Царством, и во многих смыслах это действительно так.

На первый взгляд, Срединное Царство похоже на остальной Мир Тьмы. Его наполняет та же атмосфера мрачности и декаданса, подчеркивающая его самые неприглядные стороны. Главные города – переполненные муравейники, задушенные безликими небоскребами, безымянными ордами озверевших рабочих, жестокими танями[1] и тесными, распространяющими болезни трущобами. В сельской местности крестьяне добывают средства к существованию, какие ни есть немногие, в безбрежных джунглях и полных ядовитых испарений болотах, молясь о защите от чудовищ и духов, которые, как им известно, совершенно точно существуют. В Срединном Царстве очень легко зайти за поворот дороги и… просто пропасть.

Во многих странах диктаторы забивают своих подданных прикладами винтовок и давят гусеницами танков. Ежегодно без следа исчезают тысячи людей, и о них уже никто никогда ничего не слышит. Правительственные «учреждения» и тюрьмы для политзаключенных – истинные бойни. Однажды туда попав, вряд ли будет возможно что-либо кому-либо рассказать. Древние кланы и тайные общества управляют экономиками, прячась за ширмами благопристойности и чести, пока вендетты, начавшиеся еще при императорах и самураях, продолжаются как в залах заседаний совета директоров, так и в темных переулках. Большинство предпочитают отвернуться, и потому даже официальные расследования заканчиваются ничем, прерванные недоумевающими пожиманиями плечами и озадаченными взглядами.

Шэнь (*Shen*)

Подобно Западному Миру Тьмы, Срединное Царство полно разнообразными сверхъестественными существами, порождениями прежних Эпох. В поисках добычи по мегаполисам и трущобам рыскают вампиры, а джунгли и горы дали приют оборотням - Хенгейокай. В неприметных магазинчиках редкостей коварные маги плетут свои заклинания, призраки мстят за неправильное погребение или защищают свои смертные семьи, а феи проклинают тех, кто отказывается чтить прошлое. Будучи далекими даже друг от друга, эти существа отличаются от обитателей Запада тем, что считают себя частью большей семьи духов. Вообще, их называют по-разному, но чаще всего они называют самих себя китайским словом «Шэнь».

В отличие от сверхъестественных существ Запада, Шэнь мало озабочены вопросами укрытия от обнаружения. Они меньше нуждаются в Маскараде или Вуали, они достаточно скрытны сами по себе. А смертные Срединного Царства давно уяснили, что лишних вопросов задавать не стоит. Дай Народу Ночи идти их дорогой, учат няни, а они позволят тебе идти своей. А иначе удача отвернется от тебя.

Миры Инь и Янь

За пределами Срединного Царства находится множество миров богов, духов и демонов, отделенные от нее незримой Стеной. Жители Запада, сведущие в этих вопросах, называют их Умброй, Загробным Миром и Грезой. Шэнь, однако, знают, что это дуалистические Миры Инь и Янь. Пусть и невидимые для смертных, эти миры лежат практически у порога человеческого восприятия, и восприимчивые смертные часто ощущают «зловещую» ауру в местах, где барьер низок и слаб.

Миры Инь – мрачные места, источник пассивной, отрицательной энергии. Многие смертные после смерти попадают в Миры Инь и иногда становятся неупокоенными призраками. Миры Инь, в частности ужасающее Темное Царство Нефрита (*Dark Kingdom of Jade*), населяют зловещие призраки и фантомы всех видов.

В противоположность им, Миры Янь – дикие, беспокойные места - порождают активную, позитивную энергию. Их населяют, судя по словам оборотней – Хенгейокай, духи природы и природных элементов. Некоторые смертные, особенно исповедующие Синто и анимизм, попадают туда после смерти. Оборотни и феи близки энергетически и духовно к Мирам Янь.

В Первую Эпоху материя и дух были едины, как было задумано воплощением сущего, Божественным Воплощением Нефрита. С ходом Эпох Миры Инь и Янь отделились от Срединного Царства. Сейчас Миры Духов от Срединного Царства отделяет Стена, и путешествие в эти миры стало сложной, а зачастую и опасной, задачей. Для сил Инь и Янь все сложнее двигать Великий Цикл Сущего, и потому природные духовные энергии Срединного Царства становятся все более и более рассеянными. Результатом стали разлад и несбалансированность, которые четко видно в текущем состоянии Срединного Царства и ее обитателей.

Колесо Эпох

Даже духи Инь и Янь должны подстраиваться под неостановимый процесс развития вселенной, который большинство Шэнь называют Колесом Эпох или Великим Циклом. В отличие от населения Запада, немногие Шэнь говорят о первичном начале всего или об этого всего окончательном завершении. Для них вселенная – бесконечный цикл Эпох.

Большинство неприятностей Срединного Царства порождено нынешней Эпохой – Пятой Эпохой Великого Цикла или Эрой Мрака. Древние сутры описывают это время как период тревог и беззакония, когда людей будут беспокоить ужасающие знамения, драконы будут ворочаться на своих ложах, а гармония покинет земли Срединного Царства. И пророчества Пятой Эпохи сбываются одно за другим. Не были ли Пять Путей заполнены демонами Запада? Не отравили ли эти демоны почву Желтым Ветром и не научили ли людей употреблять ядовитые зелья? Не возжег ли Дракон-Тень ядовитое пламя над Хиросимой и не вознесся ли Призрачный Феникс над Нагасаки несколькими днями позднее? И не начали ли Тысяча Алых Дьяволов отсчитывать начало Эпохи с «Нулевого Года»?[2]

Дурные времена. Но худшее еще впереди. Шэнь знают, что скоро Колесо повернется еще раз и вселенная вступит в надир Великого Цикла – Шестую Эпоху или Эру Скорби. Все знают о неизбежности наступления Шестой Эпохи, даже невежественные демоны Запада, называющие ее «Геенной» или «Апокалипсисом». В течение Шестой Эпохи единство материи и духа окончательно придет к разладу.

Божественное Воплощение Нефрита, и так отдалившееся от Десяти Тысяч Вещей, покинет свой трон. А место его займет Император Демонов, чтобы править в течение Шестой Эпохи, как Божественное Воплощение правило в течение Первой. В Срединном Царстве и за ее пределами наступит век войн и ужаса. Небеса покарают грешников и десять тысяч демонов будут выпущены в мир.

Но предсказания говорят как о наступлении Шестой Эпохи, так и об ее конце. Битва прекратиться, везде будет спокойствие, и те немногие, оставшиеся в живых выйдут из своих укрытий. Тогда наступит Седьмая Эпоха, которая будет немного, но лучше Шестой. Затем придет Восьмая, тоже немного лучше. И так Великий Цикл будет двигаться, пока снова не наступит Двенадцатая Эпоха, которая будет также и Первой, и Десять Тысяч Вещей материи и духа снова станут едиными.

По крайней мере, так говорят сутры. И немногие в нашу Эру имеют достаточно надежды, чтобы им верить.

Ци (*Chi*)

Колесо Эпох вращается благодаря взаимодействию Инь и Янь, представленных Эбеновым Драконом и Алой Королевой. Даже в Пятую Эпоху энергии созидания наполняют мир, перетекая в и из Миров Инь и Янь. Эти энергии, называемые Ци, наполняют все Десять Тысяч Вещей. Ци есть в смертных – она позволяет им действовать и отдыхать. В более концентрированной форме Ци содержится в оборотнях, которые называют ее Гносис, в магах, которые называют ее Квинтэссенция, в феях, которые называют ее Юген или Гламур. А также, в виде Инь, в призраках, которые называют ее Пафос.

Шэнь считают эту энергию состоящей из двух типов. Есть Инь Ци – темная энергия хаоса, неподвижности и, наконец, забвения. Есть и Янь Ци – активная энергия направленного движения, жизни и роста. Обитатели Миров Духов обычно состоят из какого-то одного вида Ци, а жители Срединного Царства используют оба, чтобы оставаться

сбалансированными. Ци – основа всего, потому что все – часть Великого Цикла.

Но один вид Шэнь не имеет своего Ци. Они должны поддерживать свое существование, поглощая Ци других созданий, как вампиры поглощают кровь. Эти существа известны в веках под разными именами. Боящимся их Каинитам, они известны как «Катаяны» - по древнему европейскому названию Китая. Катаян – описательное, утилитарное название, вроде «Каппадокиец» или «Сеттит». Таким образом, как считают Каиниты, загадочные Катаяны становятся всего лишь другими вампирами, экзотической линией крови, далеко отошедшей от своих предков, но все же остающимися Детьми Каина.

И снова они ошибаются.

Куэй-дзин

«Вампиры» Азии не Каиниты. Они полностью отличаются от 13 кланов Детей Каина. У них есть некоторые внешние сходства, а мифы похожи на легенды о Лилит, Первом Городе и Втором Поколении. Однако такая древность к делу практически не относится. Были ли они порождены Дальним Востоком или ушли туда, следуя течению неких родовых войн, но вампиры Азии полностью адаптировались к уникальным свойствам Срединного Царства.

В отличие от Каинитов, азиатские вампиры не происходят от некоего загадочного первоотца – по крайней мере, как они знают. У них нет кланов – вроде тех, что есть у вампиров Запада. Они вообще не получали Становления. В некоторых деталях Катаяны похожи на существ, известных на Западе как «Восставшие» (*Risen*). Азиатские вампиры – духи умерших смертных, которые, ради исполнения своих кармических обязанностей, возвращаются в свои прежние тела. Или, в некоторых случаях, в другие трупы.

Процесс, называемый Второе Дыхание, отличается от того, как возвращаются Восставшие. Однажды возродившийся, азиатский вампир действительно мертв. Его тело – не неуклюжая, трупообразная оболочка (как правило, не всегда - вампиры с высоким содержанием Инь – тошнотворное исключение из него). Застывшие между мирами материи и духа, между жизнью и смертью, Катаяны несут признаки обеих состояний. Катаяны, изначально настроенные на Инь, более близки к миру мертвых. А настроенные на Янь более близки к живым существам. Слишком сильный уклон в любую сторону ведет, однако, к опасному дисбалансу.

Не все, хоть и многие, Катаяны пьют кровь. Они знают, что превозносимое Каинитами «витэ» - лишь одно из вместилищ Ци, которого они так жаждут. Низшие Катаяны, вурдалаки*Чин-мэй* (*chih-mei*) получают свое Ци из плоти смертных. По мере осознания Катаяном своего состояния, он учится извлекать Ци из крови, дыхания, впитывать из окружающей среды и даже более редких веществ.

Конечно, эти вампиры не используют название, данное им варварами. Они называют себя по-разному, но самые распространенные названия – «*Ван Куэй*» (*Wan Kuei*) или «Десять Тысяч Демонов». Другое часто употребляемое название – «Гуй Жэнь» (*Gui Ren*) или «Демоны». В течение Второй Мировой Войны азиатские вампиры стали называть себя «Куэй-дзин» (*Kuei-jin*). Добавив японский суффикс к китайскому слову, Куэй-дзин надеются показать иллюзию единства между мощнейшими вампирскими сообществами Срединного Царства. Результат этой смеси также неуклюж, как и само слово. Тем не менее, вампиры Азии стали повсеместно известны именно под этим названием.

Тайное Странствие

Будучи Куэй-дзин, ты – один из Голодных Духов, кармически проклятых отщепенцев, обитающих на периферии Срединного Царства. Отрезанный от Ци, что питает другие существа, зажатый между миром живых и миром мертвых, ты должен найти способ превозмочь свою чудовищность и вернуться в Великий Цикл. Но чтобы добиться этого тебе потребуется много Ци. И чтобы добыть его, придется совершать то, что может сбить тебя с верного пути.

Хуже всего то, что в глубине души ты осознаешь собственную ответственность за это состояние. Тебе не давал Становления Сир. И ты не случайная жертва с улицы. Бремя твоего проклятия лежит исключительно на твоих плечах. И это твоя задача – открыть заново или создать причину пребывания в мире живых.

Тебе не нужно идти по этому пути одному. Ты связан с такими же потерянными душами через У (*wu*) – «семью крови» немертвых. И ты сделал несколько шагов по пути Дхармы – кармическому пути, проложенному твоими предками. Хотя путь может оказаться сложным и долгим, шанс на воздаяние или полное совершенство манит, как свет в конце тоннеля, в периоды боли и печали.

Но, в отличие от твоих предков, у тебя нет сотен – и даже десятков – лет жизни, чтобы получить ответы на свои вопросы. Пятая Эпоха ввергла Срединное Царство в отчаяние, и скоро наступит, сметая все, Эпоха Шестая. Каиниты уже топчут твои улицы, загаживая твои охотничьи угодья. С течением времени люди обращаются друг против друга. И Шэнь поступают так же. И твой страшнейший враг находится не на виду, но внутри тебя. Хоть ты и лучше осознаешь свою природу, чем невежественные Каиниты, это понимание дорого стоит. Будучи Куэй-дзин, ты преследуешься не жалким Зверем, а злобным Демоном, который отравляет твои мысли и насылает кошмары, ведя тебя к саморазрушению.

Более того, некоторые Куэй-дзин погружаются в те же глубины гибельной порочности, что характеризует Каинитов. Шестая Эпоха неизбежна, заявляют они, и гибель неизбежна. Поэтому перерождение Голодным Духом можно рассматривать как кармический карт-бланш – и более того, право – на то, чтобы быть чудовищем.

Их более мудрые сородичи стараются заглушить шум Пятой Эпохи, чтобы услышать тихое течение Великого Цикла в глубинах Срединного Царства. Делая это, они достигают вершин совершенства и мудрости, недоступных любому эгоцентричному Каиниту.

Тела

Большинство принявших Второе Дыхание возвращаются в свои прежние тела. Инь и Янь, участвующие в воскрешении, восстанавливают их в том же виде, какое они имели при жизни. Немногие Куэй-дзин похожи на зомби, как Восставшие. Но те, кто страдают от переизбытка Инь, часто выглядят весьма гротескно.

Иногда случается так, что Куэй-дзин занимает не то тело, в котором его души обитали при жизни. Такое обычно случается если тело было кремировано, но некоторые Куэй-дзин заявляют, что при обретении Второго Дыхания они восстали из пепла.

Инь и Янь

Куэй-дзин – Голодные Духи, и утоляют они свой голод, поглощая Ци. Но не все Катаяны поглощают Ци одинаково. У них есть Добродетели Ци – Инь и Янь. Они не только регулируют потребление Ци, но и, на основе их пропорционального количества, определяют личность Катаяна.

Инь-ориентированные Катаяны полны негативной, мертвой энергии. Они обычно спокойны, рациональны и жестоки. Обычно они много знают о мире призраков. Среди многих Катаян считается, что настроенность на Инь – наказание за слишком большое внимание к себе при жизни.

Янь-ориентированные Катаяны, в свою очередь, жадно поглощают жизненную энергию. Они – страстные создания, близкие к смертным и полные эмоций. Среди Катаян считается, что настроенность на Янь – наказание за излишнюю страстность при жизни.

Некоторые Катаяны – создания Баланса. Их тела содержат одинаковое количество Инь и Янь. К ним тянутся из-за их единичных просветлений, но считают непредсказуемыми и не достойными доверия.

Хунь и П`о

Также, все Куэй-дзин должны поддерживать некоторый баланс в своей двойной душе. У каждого Куэй-дзин есть душа Хунь – воплощение его высшей, рациональной личности. Однако при обретении Второго Дыхания у каждого Куэй-дзин пробуждается П`о – низшая, чудовищная душа. Раз пробудившись, П`о – или Демон, как его иногда называют Куэй-дзин – никогда не успокаивается. Более того, у П`о есть своя – жестокая – личность. Постоянно подталкивая Катаяна к недостойным действиям, П`о иногда захватывает тело Катаяна целиком, заставляя его совершать постыдные деяния.

Катаяны с сильным Хунь – создания чести и сдержанности. Хоть ни один Катаян не может выскользнуть из хватки Демона, Хунь-ориентированные вампиры лучше всего могут контролировать инстинктивные позывы голода и ярости.

В свою очередь, вампиры с сильным П`о дики и жестоки, неуправляемы и звероподобны. Другие Катаяны считают их невыносимыми, но даже клеветники признают пользу одержимых Демоном в бою. Некоторые Куэй-дзин активно развивают свою демоническую сторону, но у большинства нет тяги к такой мерзости.

Некоторые Катаяны ищут баланса между Хунь и П`о, считая это единственным путем к совершенству. По их мнению, П`о должно быть развито, должно принять требуемую форму, укрощено, и строго ограничено, как бонсай, чтобы оно не вышло за свои рамки.

Дхармы

Куэй-дзин были возвращены, чтобы исполнить свой кармический долг. И узнать, что это за долг – первичная задача. Все Куэй-дзин следуют Дхарме – пути не-жизни, на котором Катаян ищет способ узнать свое предназначение в Великом Цикле. Иногда Дхарма напоминает такие Западные идеи, как Пути Просветления Шабаша. Но Дхармы – больше, чем обычные кодексы поведения. Следуя Дхарме, Куэй-дзин учится направлять течение Ци, осознает свою неживую природу и вновь настраивает себя под вращение кармического колеса. Могущественнейшие порождения следования Дхармам – Бодхисаттвы и Архаты – настолько же могучи, что и любой Патриарх Каинитов и гораздо более просветлены.

Куэй-дзин и Каинит

Куэй-дзин сильно отличается от Каинита – как психологически, так и физиологически. Некоторые такие отличия описаны ниже:

- **Непоглощаемые повреждения.** Куэй-дзин получает непоглощаемые повреждения от огня, когтей и клыков других Шэнь, а также некоторых атак, усиленных Ци. Под солнечным светом Катаяны гниют, а не горят.

- **Зверь.** За века Катаяны стали близко знакомы со своей хищной, инстинктивной душой, которую они называют П`о. У каждого Катаяна есть Добродетель П`о, показывающее мощь их внутреннего Демона. У П`о есть своя личность и оно может быть полезно персонажу. Однако П`о также непредсказуемо, что и Зверь Каинитов, и гораздо более разумно. Любой Катаян может обнаружить, что он беспомощно заперт в собственном теле, а П`о захватило контроль над ним и буйствует.
- **Узы Крови.** «Мы все одной крови», прямо (и лицемерно) говорят Куэй-дзин. Кровь Куэй-дзин от природы «инертна» и с ее помощью нельзя создать Узы Крови. Но некоторые Силы делают такое возможным.

- **Запас Крови.** Куэй-дзин не используют кровь как таковую. Вместо этого они переделывают ее в Ци – Инь (Черную) Ци и Янь (Алую) Ци. Ци используется для исцеления ран, применения Сил и (если изучены нужные Силы) усиления Атрибутов. Также Куэй-дзин получает темную психическую энергию от своего П`о. Они называют ее «Ци Демона».
- **Дхармы**. Куэй-дзин были посланы в Срединное Царство с определенной целью. И их задача – определить, что это за цель. Куэй-дзин упорядочивают свои воззрения в определенные кодексы, известные как Дхармы. Дхармы похожи на Пути Просветления Шабаша, но гораздо более строгие – и гораздо более результативные. Следование Дхарме ведет Куэй-дзин к пониманию своей природы и к Голконде.
- **Диаблери.** У Куэй-дзин нет Поколений, но они более чем способны к питанию друг от друга. По сути, они сделали поглощение душ наукой и некоторые Силы даже основаны на этом. Некоторые Катаяны так же, как и Каиниты, боятся Диаблери. Но некоторые ограничивают его применение тщательно продуманными церемониями.
- **Силы.** У Куэй-дзин есть Силы, не такие как Дисциплины Каинитов. Века изучения психологических и физиологических особенностей не-жизни даровали множество знаний о вампирском духе и теле. Знание может с легкостью стать оружием, о чем, к своему ужасу, узнали Каиниты.
- **Становление.** Куэй-дзин – не жертвы случайного Становления. Они действительно нежить – умершие смертные, проклятые возвращением из Миров Духов и реинкарнацией в Срединном Царстве. Этот процесс, называемый Вторым Дыханием, схож с тем, что происходит с Восставшими – но Куэй-дзин не призраки в телах смертных. Пафос для них бессмысленен – у них нет никакой переполняющей их страсти, кроме голода. Вместо этого Куэй-дзин должны пополнять свои силы, поглощая Ци.
- **Клыки.** У Куэй-дзин нет клыков от природы, но они могут их вырастить, обратившись к П`о.
- **Окончательная Смерть.** Окончательная смерть также реальна для Куэй-дзин, как и для Каинитов. После Окончательной Смерти душа покидает тело, которое тут же рассыпается в прах. Более того, Куэй-дзин сильнее, чем другие существа страшатся Окончательной Смерти. Они считают, что после этого больше реинкарнации не будет. Если они снова умрут, не исполнив свое предназначение, то Великий Цикл исторгнет их. И их будет ждать то же Забвение, что и самого ужасного Спектра.
- **Безумие и Алый Ужас (*Rot schreck*).** П`о так же реально для Куэй-дзин, как и Зверь для Каинита. Вампиры Азии могут быть поражены не только Безумием и Алым Ужасом, но и быть одержимыми их душами П`о. Катаян называет свое «нормальное» состояние разума «душа Ветра». Если он обезумел, то он в когтях «души Огня». Когда

он сведен с ума ужасом, то он страдает от «души Волн». А когда П`о захватывает над ним контроль, то он находится в состоянии «души Тени».

- **Поколение.** Куэй-дзин не считают, что они происходят от Каина. Поэтому концепция Поколения к ним неприменима. Они измеряют свою мощь возрастом и продвижением по пути Дхармы. Из этого следует, что у Катаян нет «кланов»; хотя обычно они объединяются в секты, иерархии, школы и прочие социальные институты, такие объединения не подчиняются велению Крови. Если для Куэй-дзин необходимо рассчитать Поколение, то рассчитывайте его как 13 минус уровень Дхармы.
- **Упыри.** Куэй-дзин не могут создавать Упырей (*Ghoul*). Такова их карма – нести свое проклятие в одиночку, не деля его с другими. Но Янь-ориентированный вампир может забеременеть или оплодотворить других! Рождающийся впоследствии гибрид называется дампиром.
- **Голконда.** Большинство Куэй-дзин считают, что были возвращены в Срединное Царство с какой-то целью. И большинство, ненавидя свое страшное и неестественное состояние, ищут способ исправить это. Каинитская концепция Голконды может быть искаженной Каинитами (Каппадоком или, возможно, Саулотом) интерпретацией методов Куэй-дзин.
- **Несбалансированность.** Куэй-дзин должны регулировать количество Ци в себе, иначе они будут страдать от дисбаланса Ци. Переизбыток Инь Ци делает вампира более трупоподобным и не похожим на человека. Переизбыток Янь Ци, в свою очередь, может привести к развитию различных смертельных и очень заразных вампирских заболеваний.
- **Кол в сердце.** Кол в сердце не парализует Куэй-дзин автоматически. Но сердце необходимо для передачи Ци и некоторые виды атак могут прервать его течение в теле Катаяна. Вампиры Инь уязвимы к атакам деревом, элементом Янь. А вампиры Янь, в свою очередь, уязвимы к атакам металлом, элементом Инь.
- **Солнечный свет.** Куэй-дзин уязвимы к солнечному свету, но все зависит от количества Инь Ци в их телах. Они не «горят» на свету, а гниют, пока Янь Солнца разъедает ту неестественную магию, поддерживающую труп Куэй-дзин в действии.
- **Пища.** Не всем Куэй-дзин надо пить кровь, чтобы жить. Низшие, Чин-мэй, получают свое Ци из плоти людей или других разумных существ. Более развитые вампиры могут пить кровь, дыхание, души и даже свободное Ци напрямую. Побочным эффектом является то, что Куэй-дзин могут есть и пить обычную человеческую еду и напитки, хотя это не приносит им насыщения. Куэй-дзин могут даже опьянеть, хотя количество алкоголя для этого потребуется просто потрясающее. Считайте, что Куэй-дзин может выпить в 10 раз больше, чем обычный смертный.
- **Оцепенение.** Оцепенение (*Torpor*) у Куэй-дзин называется Малой Смертью. В течение его тело Катаяна мертво, но души остаются в нем. Куэй-дзин боятся Малой Смерти – это период мучительных видений и кошмаров, когда души весьма уязвимы к враждебной магии. Многие Куэй-дзин, встречая Малую Смерть, сбиваются со своего дхармического пути.
- **Добродетели.** У Куэй-дзин нет Достоинств Совесть, Самоконтроль и Храбрость. Вместо них они используют противоположные пары Инь и Янь, Хунь и П`о. Инь определяет чувствительность Куэй-дзин к негативным энергиям, в то время как Янь определяет восприимчивость позитивных энергий. Хунь – высшая, «рациональная» душа, а П ` о – низшая, Демон.

Тема и настрой

Темы этой книги – баланс и несбалансированность. Несбалансированность означает как дисбаланс в самом Срединном Царстве, так и между Востоком и Западом. Разрыв между материей и духом все увеличивается, Дворы Куэй-дзин спорят и сражаются между собой, а Колесо Эпох вращатся все быстрее и быстрее. Найдя баланс в себе и заняв нужное место в кармическом порядке, Куэй-дзин может исправить несбалансированность и во всем мире. А потом дисбаланс снова может оказаться необходимой стадией, еще одним поворотом вечного колеса.

Настрой в Вампирах Востока может быть направлен на экзотику, путешествие к землям и культурам, неизвестным Каинитам Запада. Вампиры Азии действуют путями,

для Каинитов практически непостижимыми. Привыкшему к относительной свободе Запада игроку может быть тяжело действовать под действием более строгих элементов общества Куэй-дзин. Мастера должны постоянно искать способы усилить экзотичность повествования – описаниями как выступлений гейш сверхвысокого класса в Киото, так и постоянно меняющихся трущоб Гонконга.

Как использовать книгу

Куэй-дзин считают восьмерку счастливым числом. Поэтому книга разделена на восемь глав.

Глава 1: Голодный Дух. Детально описывает общество Катаян.

Глава 2: Второе Дыхание. Описывает Дхармы, которые ведут Катаяна к Голконде.

Глава 3: Десять Тысяч Вещей. Описывает создание персонажа - Куэй-дзин.

Глава 4: Силы Земли. Описывает мистические возможности Куэй-дзин.

Глава 5: Силы Куэй-дзин. Содержит особенности, присущие Куэй-дзин.

Глава 6: Срединное Царство. Описывает Азиатский Мир Тьмы и его регионы.

Глава 7: Создание истории. Рассказывает, как пробудить атмосферу азиатского приключения.

Глава 8: Враги и варвары. Описывает создания, населяющие ночи Азии.

Словарь[3]

Куэй-дзин не настолько культурно гибки, как Каиниты. Более того, сам термин «Куэй-дзин» - относительно новый и достаточно странный. Он был создан, чтобы пробудить видимость гармонии во взаимоотношениях Квинконса Китая и кланов Японии. Однако долгая культурная гегемония Китая породила определенные термины, общие для всех вампиров Востока.

Как правило, те Катаяны, которым надо пообщаться с представителями других сект и культур, используют устаревшие варианты китайских диалектов и письма. В это попурри попали и слова из японского, санскрита, корейского и других языков. Пока Куэй-дзин старой закалки гордятся тем, что мастерски владеют письмом Кайа, молодые вампиры пишут упрощенными идеограммами или даже используют латиницу (к ужасу старейшин).

В речи Куэй-дзин преобладают китайские слова и выражения. Это происходит не из-за неуважения к корейской, тайской, малайской и другим культурам, а из-за того, что культура древнего Китая сильно повлияла на культуру Катаян. Куэй-дзин Японии, Кореи и юго-восточной Азии часто заменяют родные слова китайскими.

Эра Красоты – Вторая Эпоха, во время которой Срединное Царство и Дворы Духов были близки друг к другу.

Эра Прекрасного Увядания – Четвертая Эпоха, известная отвержением Куэй-дзин их обязанностей перед Небесами. В то же время начинается история людей. Куэй-дзин выводят истоки своей уязвимости к солнечному свету на этот период (конкретно – правление династии Чжоу).

Эра Небес – Первая Эпоха, время до начала времен, когда все в мире было едино.

Эра Мрака – Пятая Эпоха, началась с первыми контактами с Западом и продолжается по сей день.

Эра Легенд – Третья Эпоха, мифический период Срединного Царства, когда Куэй-дзин ходили среди людей как почитаемые духи и правили ими.

Эра Скорби – Шестая (наступающая) Эпоха, Аналогична Геенне Каинитов, однако большинство Куэй-дзин считают Эру Скорби необходимой частью мироздания.

Акума – «Дьявол», термин из японского языка, указывает на Куэй-дзин, служащих Повелителям Яма.

Предок – старый и почитаемый Куэй-дзин. Также – вампир, правящий Двором или регионом. Аналог Князя Каинитов.

Архат – Куэй-дзин, достигший высот своей Дхармы.

Божественное Воплощение Нефрита – по легендам Куэй-дзин, текущий, но не активный, правитель Небес. Когда наступит Шестая Эпоха, то оно сойдет со своего трона и будет заменено Императором Демонов.

Баланс – смотри **Центр**.

Бисямон – ошибочно переводится «Буси». Один из Домов японских вампиров.

Черное Ци – Инь Ци.

Бодхисаттва – по мнению Куэй-дзин, вампир, практически достигший Д`а (*dah*), но решивший отказаться от возвышения ради помощи прогрессу других Катаян.

Катаян – каинитское название вампиров Азии.

Центр – в философии Катаян, золотая середина между жизнью и смертью.

Чин-мэй – «дикий» вампир, еще не вставший на путь дхармического просветления или отвергший путь к возвышению.

Ц`ин Ши – вампир, в котором возобладало Инь.

Кланы Солнца – собирательное название для разных домов и кланов японских Куэй-дзин. Заметьте, что в данном смысле «клан» не является синонимом «клана» Каинитов.

Двор – группа семей Куэй-дзин, объединившихся для достижения общих материальных и духовных целей. Он чем-то напоминает такие Западные институты, как объединения анархов или Гарпий. Многие Дворы используют корпорации, тани и тайные общества как свои пешки и дымовые завесы.

Алая Лихорадка – вампирская болезнь, развивающаяся у Катаян с дисбалансом в сторону Янь.

Д`а (Dah) – «Всеосознание», оно же – Голконда. Состояние высшей просветленности, достигается немногими.

Даймё – японский синоним Предка. Глава Дома.

Император Демонов – в мифологии Куэй-дзин, правитель, который возьмет власть во вселенной при наступлении Шестой Эпохи. Большинство считают, что Императором будет один из Повелителей Яма, но некоторые считают, что этот пост займет призрак-тиран Цинь Шихуан, правитель Темного Царства Нефрита.

Д`ен – малое сатори, или вспышка прозрения, в которой все неожиданно становится ясным. Такие вспышки отмечают продвижение по пути Дхармы.

Дяо – момент ослепления, когда Куэй-дзин сбивается с пути и бродит, погруженный в иллюзии.

Дхарма – путь Куэй-дзин к Голконде. Старая форма этого слова, Дьи`хана, забыта молодыми Куэй-дзин, но старые ее помнят и предпочитают современной искаженной версии.

Путь – Астрологически обоснованное воздействие, которое строит личность Куэй-дзин и его обязанности. Их пять – Север, Юг, Запад, Восток и Центр.

Драконий Поток – поток концентрированного Ци, который соединяет два Драконьих Гнезда. Могущественные Шэнь могут использовать их для путешествий на огромные расстояния. Драконьи Потоки Янь известны на Западе, как «Лунные Мосты». Драконьи Потоки Инь известны, как «Проходы». В Срединном Царстве Драконьи Потоки ближе к «поверхности» реальности, чем в Западном Мире Тьмы.

Драконье Гнездо – место, где Ци сильно, а Стена низка (5 и ниже). На Западе известны как каэрны, ноды, убежища и так далее.

Эбеновый Дракон – Хунь Дунь, первый повелитель мертвых. Воплощение Инь. Некоторые вампиры считают, что Эбеновый Дракон был свергнут и пожран Нефритовым Императором. А другие считают, что Нефритовый Император – одна из аватар Дракона.

Пятая Эпоха – Эра Мрака.

Душа Огня – Безумие.

Пятеричный Путь – пять заповедей, которые передал своим последователям Бодхисаттва- вампир Сюэ. Смотри **Великий Закон**.

Гаки – общее название Куэй-дзин Японии.

Гендзи-мё – «царственный дом» японских Куэй-дзин, связанных с современной корпоративной культурой.

Танцующий с Призраками – Катаян, чьи обязанности заключаются в общении с мирами призраков. Обычно используется для описания Катаян Западного Пути.

Золотые Дворы – собирательное название сообществ Катаян, находящихся в, преимущественно, Юго-восточной Азии и Индонезии. Жизнь в Золотых Дворах беспокойна и хаотична, и местные вампиры печально известны за свои декадентские и «варварские» привычки и поведение. Однако женщины – Куэй-дзин в этом регионе исторически более уважаемы.

Великий Цикл – смотри **Колесо Эпох**.

Великий Закон – общепринятый кодекс ведения не-жизни Куэй-дзин.

Зеленые Дворы – различные группы Куэй-дзин, населяющих Корею и прилегающие территории Китая. Известны своей тягой к нефриту и нейтралитет.

Гвейлоу – китайское слово, означающее чужеземного засранца, обычно белого. Более распространенная японская версия, *гайдзин*, означает, более или менее, то же самое.

Гармоничный – вампир Центрального Пути, чьи обязанности заключаются в изучении вампирского тела и духа.

Пастырь – вампир, провокатор и решающий проблемы в «стаде» смертных. Вампир Восточного Пути.

Небеса – в мифологии Куэй-дзин, непостижимая сила, надзирающая за обращением Инь и Янь и решающая, как все должно и не должно быть. Большинство Куэй-дзин считают, что они и большая часть Срединного Царства лишились благословения Небес. Те же, кто вышел из вечного цикла рождений и умираний считается достигшим Небес.

Хэикэ-мё – Дом японских вампиров, достаточно союзный Бисямону.

Хенгейокай – оборотень.

Хима – «фонарь призраков», форма, которую могут обрести мастера Синтая Призрачного Пламени.

Дом – синоним Двора, обычно используется в Японии.

Хунь – «высшая», рациональная часть души.

Сотня Облаков – степень высшей просветленности, когда оставляются все обязанности. Смотри Д`а.

Дзина – вампир, обретший определенный статус в обществе Катаян.

Кайа – древняя, необычайно сложная форма идеографического письма Ван Сянь. Кайа повлияло и попало под воздействие ранней китайской письменности.

Ката – серия ритуальных движений, с помощью которых точно и правильно фокусируется Ци.

Ки – второй ученик Сюэ.

Ки Чуань – священная книга, написанная Ки, учеником Сюэ.

Кин-дзин – сленговое прозвание Каинитов. Искаженное слово, означающее «Народ Каина».

Коа – юность вампира. Каждый Куэй-дзин, прежде чем начать исполнять свои обязанности пред Небесами, может прожить жизнь как смертный.

Куэй-дзин – азиатский вампир. Недавно образованный термин из смеси китайского и японского слов, обычно используется молодежью. Считается выведенным из «Гуй Жэнь» (Демоны).

Кёнси – оскорбительное название молодых, дерзких и часто вестернизированных вампиров Азии. Также произносится как **Ки-вань чи**.

Лейак – индонезийский синоним Шэнь.

Судья – Катаян, в чьи обязанности входит разъяснять традиции, разрешать диспуты, вынесение и исполнение приговоров. Синоним Северного Пути.

Мандарин – вампир–чиновник, с определенными обязанностями при Дворе, обычно включающими в себя различные функции в обществе Катаян.

Исполняющий – Куэй-дзин, в чьи обязанности входит введение новых законов или донесение воли Двора. Обычно следует Южным Путем.

На Куа – самая первая Предок в мифологии Куэй-дзин. Считается, что имеет некоторые сходства с Западной Лилит. Смотри **Алая Королева**.

Они – Катаян, слишком увлекающийся применением Синтая Демона. Смотри **Ракша**.

Дворец – место общего сбора для всех Куэй-дзин региона. Часто, но не всегда, укрытие самого могущественного Двора или Предка района.

Пенангаллан[4] – название, данное некоторым сектам матриархальных вампиров Золотых Дворов. Пенангаллан почитают Алую Королеву и активно используют Синтай Плоти, который они развивают больше любой другой Силы.

П`о – «низшая», животная душа Куэй-дзин. Синоним западного **Зверя**.

Квинконс (*Quincunx*) – союз пяти важнейших Дворов Китая. Не все, но многие Дворы Китая подчиняются ему.

Ракша – прозвание П`о – ориентированных вампиров, особенно тех, кто сильно увлекается Синтаем Демона.

Рангда – демоница, очень почитаемая вампирами Индонезии и Юго-восточной Азии. Считается Повелительницей Яма или проявлением Алой Королевы.

Бегающие Обезьяны – сленговое прозвание молодых Куэй-дзин, до 40 лет. Также оскорбительное название Каинитов, которые ведут себя как дети, вне зависимости от возраста.

Сатори – неожиданная вспышка просветления, переворачивающая чей-то мир с ног на голову. Достижение его может занять годы или случиться в момент очищения. Так или иначе, мир уже не будет тем, что прежде. Смотри **Д`ен.**

Алое Ци – Янь Ци.

Алая Королева – легендарная прародительница Куэй-дзин. Достаточно странно, но она воплощает Янь, традиционно мужскую энергию. Некоторые ученые замечают ее сходства с Лилит Каинитов.

Алая Ширма – смертный или объединение смертных, используемые как пешки в действиях Куэй-дзин.

Второе Дыхание – возвращение из Миров Духов. Перерождение Катаян.

Змеерожденные – вампиры, прибывшие в Японию в Четвертую Эру.

Душа Тени – момент, когда над телом Куэй-дзин властвует П`о.

Теневая Война – ритуальное сражение между Дворами или семьями.

Шэнь – любое сверхъестественное/Пробужденное существо.

Ши – древний орден китайских охотников за нечистью. Более полное описание смотри в дополнении **Demon Hunter X.**

Сикомэ – Инь-ориентированные вампирши, служащие Повелителю Яма Микабоси.

Сыфу – уважаемый учитель. Он же – мастер, сенсей, сабом, тэцу.

Дворы духов – нематериальные миры, прилегающие к реальному миру. Оттуда исходят духи и Ци. В представлении Запада – различные Умбры.

Ударный Отряд «Зеро» - сверхсекретный отдел японского правительства, расследующий сверхъестественное. Более полное описание смотри в дополнении **Demon Hunter X.**

Десять Тысяч Вещей – сущее и все, что в нем есть. Теллуриан.

Тань – в вампирском лексиконе, любая группа смертных, добровольно и, в большинстве случаев, осознанно служащая вампиру – боссу. Аналог **Алой Ширмы**.

Клан – японское название Двора, собранного из вампиров, объединенных общими интересами.

Гробница – смертный, могущий стать Куэй-дзин или уже становящийся им.

Душа Ветра – «нормальное» состояние Куэй-дзин, когда он не безумен или одержим П`о.

Стена – незримый мистический барьер, отделяющий Срединное Царство от Миров Инь и Янь. На Западе Стена известна как Барьер или Пелена.

Ван Куэй – «Десять Тысяч Демонов». Самоназвание старых Катаян.

Ван Сянь – «Десять Тысяч Бессмертных». По легендам, настоящее название Куэй-дзин.

Душа Волн – Алый Ужас (*Rotschreck*).

Колесо Эпох – вечный цикл существования вселенной, в котором мир в течение эпох все сильнее погружается в страдания, пока не достигнет надира. После этого мир начинает улучшаться, двигаясь все ближе к Раю.

У (семья) – «семья» Куэй-дзин, в некоторых смыслах близка к стае Шабаша или Люпинов.

Сюэ – первый и наиболее известный Архат вампиров, основатель Пятеричного Пути. В зависимости от тона, его имя означает или «Кровь» или «Познание».

Повелители Яма – разнообразные злые духи, предшествующие появлению Нефритового Императора. Повелители Яма – могущественные демоны, правящие территориями на границах Миров Инь и Янь. Повелители Яма Янь аналогичны Осквернителям (*Bane*), а Повелители Яма Инь – Малфеанам. В Пятую Эпоху Повелители Яма имеют связь с П`о Куэй-дзин и постоянно ищут способ привести Куэй-дзин на службу себе. Служащие им известны как «акума» - «дьяволы».

Янь – в терминологии Куэй-дзин, активная, позитивная энергия жизни, также, как и Ци, получаемое из этой энергии.

Мир Янь – беспокойный, «верхний» Мир Духов полный энергии Янь и населенный духами природы и Ками.

Инь – в терминологии Куэй-дзин, пассивная, негативная энергия смерти, также, как и Ци, получаемое из этой энергии.

Мир Инь – негативный, «нижний» Мир Духов, полный энергии Инь и населенный призраками и Спектрами.

Йоми, Мир Йоми – преисподняя, созданная из порченых частей Миров Инь и Янь. Там держат свои владения Повелители Яма, и там мучится П`о Куэй-дзин.

Цао-лат – Саулот.

Имена

Многие Куэй-дзин после обретения Второго Дыхания, чтобы символизировать переход от жизни к смерти, меняют свои имена, которые они носили при жизни, на прозвища. В некоторых Дворах и семьях Куэй-дзин принимают название Двора или семьи в качестве фамилии – то есть, Акира из Дома Бисямон будет Акирой Бисямон. А третий член семьи Дремлющей Крови будет называться Третий Дремлющей Крови.

Большая часть Куэй-дзин, особенно служащая при Дворе или духу – наставнику, принимают титулы или описательные эпитеты – Убийца Пяти Призраков, Несущий Гармонию Кулак Восьмой Преисподней, Судья Коулуна. Некоторые мучимые угрызениями совести Куэй-дзин делают это в память об оставленных ими обязанностях. А их более скептичные собратья принимают похожие имена из иронии или шутки ради. В любом случае, пышные титулы – то, что ожидают услышать невежественные Каиниты, и это помогает держать их в рамках.

Уточнение автора. В этом дополнении слово «вампир» используется в адрес Куэй-дзин. Иные случаи отмечаются особо.

Предлагаемые источники информации

Мастера и игроки могут найти приведенные ниже книги полезными и/или вдохновляющими. Они служат больше для уточнения стиля, чем как источник конкретной информации – книг и путеводителей по «Срединному Царству» просто невероятно много, но мы сосредоточились на передаче экзотики и мистики Востока.

Книги[5]

Бенджамин Хофф, *Дао Винни-Пуха* – это может казаться странной книгой для игры по Вампирам, но хоффовское «Дао Для Чайников» легко читается и очень распространено. Сиквел, *Дэ Пятачка*, тоже распространено, но ему не хватает классичности книги Пуха.

Барри Хьюарт, *Мост Птиц, Восемь Умелых Джентльменов* и *История Камня.* Очаровательная серия книг о древнем Китае. Полна легенд, мифов, остроумия и юмора. Если в этом списке вы еще ничего не читали – прочтите это.

Миямото Мусаси, *Книга Пяти Колец* – краткий и сухой путеводитель к победе в самурайском стиле. Использовалась западными бизнесменами как описание восточного образа мышления. Все еще доступна в магазинах и библиотеках.

Карманные путеводители по Японии, Китаю, Корее и Индонезии – эти буклеты издаются множеством компаний и включают в себя полезные заметки о культуре, речи, финансовых системах и законах. Пригодятся Мастеру для придания колорита.

Пол Репс и Сензаки Ниоген, *Плоть и Кости Дзэн* – сложно добываемое, но стоящее собрание дзэнских текстов, коанов и историй.

Хьюстон Смит[6], *Иллюстрированный Путеводитель в Мировые Религии* – доступное описание наиболее популярных религий современного мира.

Аналекты Конфуция – основной текст конфуцианства. Как и многие другие древние философские тексты, могут быть несколько морализаторскими, но достойными чтения, чтобы напомнить людям те простые истины, которые они забыли.

Дхаммапада – один из ключевых буддистских текстов. Богаче других писаний, и гораздо легче читается, если продраться через неизбежные сноски.

Серия «Великие Эпохи Человечества»[7], *«Древний Китай»* и *«Историческая Индия»*. В обеих книгах содержится хронология, рассказы о культурах и интересное обсуждение буддизма и остальных верований.

Сун Цзы, *Искусство Войны* – у Кин-дзин есть Макиавелли, а у Куэй-дзин есть Сун Цзы. Каждый старейшина Катаян считает своим долгом выучить эту книгу наизусть. Перевод Томаса Клири включает в себя и комментарии последующих китайских придворных – генералов, философов и историков – которые лишь добавляют книге богатства, отсутствующего в других переводах.

Фильмы

Акира – (Япония). Это аниме, более техногенное, чем сверхъестественное (хоть там и присутствует тайный культ), представляет великолепное описание загнивающего, проклятого Нео-Токио. Саундтрек тоже стоит послушать.

Сны Акиры Куросавы – (Япония). Сборник непродолжительных историй, от умиротворяющих до пугающих. Некоторые лучше других, но действительно отличные – история о женитьбе на лисе, кошмар солдата и последняя мечта старика – невероятно восхищают.

Большой Переполох в Маленьком Китае – (США). Конечно, он чудаковат. Конечно, он излишне свободен. Но в нем и до чертиков юмора, если не принимать его всерьез. Для чего он, впрочем, и не предназначался.

Черный Дождь – (США). Запад встречает Восток на домашнем поле Востока. Мир Тьмы в японском стиле.

Пуля в Голове – (Китай). Смелый, полный напряжения фильм-нуар о противостоянии китайских бандитов и вьетконговцев. Отличное описание становления Куэй-дзин.

Китайская Повесть о Духах – (Китай). Смелая и поразительная история любви, не-жизни и путешествии между ними. Очень интересно.

Чунгкингский экспресс – (Китай). Полная секса и цинизма, эта яркая история описывает безрассудство современных неудачников, ведущее их к падению. Отличные виды и атмосфера дополняют тонкий, любопытный сюжет.

Даркстalкеры и *Воины Ночи* – (Япония, фильм и игры). Не смотрите пресный американский мультфильм и ищите японский. Они интересны и забавны, хоть и четырехцветны. В частности, интересна жутковатая «темная вера», за которую цепляются люди – безумная смесь католичества, православия и буддизма. На игре тоже ощущается влияние Азии. Например, там присутствует китайский призрак и вернувшийся из Ада самурай, желающий всех нашинковать.

Адский Город Синдзюку и *Город Чудищ* – (Япония). Аниме о том, насколько опасной может быть жизнь (и не-жизнь) в городе под сильным воздействием сверхъестественного. В первом фильме всякого порно маловато, но любовная история и хоррор компенсируют нехватку секса с щупальцастыми монстрами.

Полный контакт – (Китай). Острое, жестокое исследование сексуальности и жестокости. Рык Тигра-Дьявола наполняет этот фильм целиком.

Зеленая Змея – (Китай). Если можете, то смотрите этот фильм в кино. На видеокассете субтитры заползают за край изображения и не видны. Эта шикарная история о сверхъестественных существах, стремящихся обрести мир, очень забавная и запоминающаяся.

Вкрутую – (Китай). Помимо того, что этот фильм – квинтэссенция таланта Джона Ву, его герои демонстрируют обычное среди Куэй-дзин бесстрастное бессердечие.

Рай и Ад – (Япония). Этот медленный, но сногсшибательный черно-белый шедевр Акиры Куросавы рассказывает о полицейском в подбрюшье Токио. Фильм-нуар в японском стиле, без обычной чрезмерной наигранности.

Поля Смерти – (США). Западный журналист попадает в Камбоджу в период становления власти Красных Кхмеров и старается вывезти оттуда камбоджийского коллегу. Пробирающая до костей история о геноциде, равного Холокосту по жестокости и сравнимого с ним по количеству погибших.

Последний Император – (Китай). Получившая 14 «Оскаров» драма о последнем китайском монархе и переменах в его стране. Достойно просмотра.

Меч Отмщения/Убийца Сёгуна – (Япония). Несколько лет назад сериал *«Одинокий Волк»*был перемонтирован в один фильм и издан в США под названием *«Убийца Сёгуна»*. Теперь доступна полная версия и каждая минута оригинала достойна просмотра.

Вампир – (Китай). Дикая смесь юмора и хоррора.

Манускрипт Ниндзя – (Япония). Это стоит посмотреть! Само действие аниме происходит во времена Сёгуната Токугава, а Восемь Демонов Кимона добавляют отличного хоррора.

Однажды в Китае – (Китай). Может быть слишком наигранный, но полный атмосферой того периода и ее чарующими эпизодами.

Потанцуем? – (Япония). Японская культура встречает западные развлечения. Забавно и ненапряжно.

Сёгун – (США). Если вы сможете найти полную версию этого телесериала – смотрите ее. Полнометражная версия чудовищно бессвязна. Хоть этот эпический сериал и связан сентиментальными американскими традициями, он представляет всем Тосиро Мифунэ, японского Богарта[8]. Этого уже достаточно для просмотра.

Суперполицейский aka *Полицейская История 3* – (Китай). Один из лучших фильмов Джеки Чана. Дикий забег по Китаю и Юго-восточной Азии. Полон действия, местного колорита и Мишель Йео.

Невеста с Белыми Волосами – (Китай). Один из лучших фильмов периода гонконгского ренессанса. Изобразить Лен Ни-чанг вампиром несложно.

Охотник за Вампирами Ди – (Япония). Да, да, вампиры здесь ближе к Каинитам, чем к Куэй-дзин, и анимация менее ровная, чем, скажем, в Акире, и движения – чистая манга. Но какого черта – это отличное кино и стоит просмотра!

Город Чудищ - (Япония). Доступная как в виде японского аниме, так и гонконгского лайв-экшн история. Отлично описывает последствия захвата демонами власти в Мире Тьмы.

Год Дракона – (США). Тут больше бы подошло называние «Год Желтой Угрозы». Этот сверхжестокий забег сквозь Чайнатаун описывает циничный мир Куэй-дзин лучше, чем другие, менее атмосферные фильмы.

Другие крутые штучки

Врата Коулуна – (Игра). Убийства, мистика и монстры. Если интересно, как может выглядеть Срединное Царство – ищите эту игру.

Passion Питера Габриеля – (Альбом/ CD). О чем этот альбом? Об экзотичной восточной среде. Невероятно вдохновляющ.

---

[1] — Братство или тайное общество в городских китайских общинах в США. В начале XX века считалось формой организованной преступности, что, однако, осталось лишь предположением.

[2] — Речь идет о начале правления Красных Кхмеров в Камбодже в 1975 году.

[3] — Термины по алфавиту не выстроены.

[4] — Индонезийское чудовище-каннибал, либо пожирающее новорожденных, либо поедающее плаценту, либо слизывающее кровь, текущую из только что родившей женщины. В результате последнего жертва заболевает и, если не вмешается шаман, умирает. Изображается в виде головы молодой или старой женщины с клыкастой пастью, которая летает по воздуху и тащит за собой свои внутренности. Тело, тем временем, оставляется на сохранении в емкости с уксусом. Запах уксуса - один из признаков, по которому можно обнаружить пенангаллан. Превращение в пенагаллан происходит или добровольно, через воздействие черной магии, либо непроизвольно, в результате проклятия.

[5] — Книги проверены на доступность. Если какие-то невозможно найти – сообщаю в сноске.

[6] — В наших интернетах нет.

[7] — В наших интернетах не попадалось.

[8] — Имеется в виду Хамфри Богарт, знаменитый американский актер театра и кино.

Глава 1. Голодный Дух

Я помню Ад.

Они делали покрывала из моей кожи. Я чувствовал каждый ее кусочек, но ее хватило на шестнадцать разных демонов.

Иногда они, развлечения ради, играли в перетягивание каната. Канатом был я. Или давали мою кожу грызть собакам с человеческими зубами.

Один использовал меня, чтобы выметать свое дерьмо из кустов земляники, а потом смеялся, метая меня в Реку Слез.

Я помню каждое касание, как будто был живым.

Затем я проснулся на дне моря.

Рыбы объели меня почти до костей. Подгибающимися руками я поднял себя из ила и посмотрел на Луну надо мной. Так высоко. Сокрушительно высоко, но мне не нужно дышать.

Подо мной Ад. Надо мной Луна. Я поплыл в сторону Луны.

Когда я достиг поверхности, мои руки были как новенькие. Густые волосы колыхались вокруг моих плеч, как безумная медуза. Проморгавшись от попавшей в глаза воды, которые все еще слезились из-за забав демонов, я попробовал дышать.

В силу привычки.

Мои легкие полны водой. Мне надо будет прочистить их, когда я доберусь до берега.

Вода бухты блестела, как окровавленный нож. Мерцала, как свечи в храме. Руками, которые когда-то кормили рыб, я притянул бухту к себе.

У меня есть долги, которые мне должны вернуть.

И я помню Ад.

Там, где есть люди, вы увидите мух и Будд.

- Кобаяси Исса.[1]

Это затерянный мир.

Это место жительства почти двух миллиардов смертных, культуры и образы жизней которых почти пять тысяч лет оставались загадкой. Это последний недоступный Детям Каина уголок Земли, манящая кроваво-красная жемчужина. Для некоторых, она хранит путь к освобождению от того проклятия, от которого Каиниты страдают ночь из ночи. Для других – это источник мощи и престижа, ждущий своего Каинита с достаточным количеством инициативности и безжалостности.

Это Азия. Последние пятьсот лет эта великая крепость Востока была недостижима для большинства Каинитов, и не сдавалась тем, кто пытался ее захватить. Для редких анклавов Каинитов, которые ухитрились кое-как укрепиться в небольших трещинах этого монолита, Азия представляет собой настоящий шквал новых ощущений и информации. Ее население, культуры, религии, политика, методы ведения дел и образы жизни не похожи ни на что знакомое разуму Каинитов.

Равно как и ее вампиры. Когда лидеры кланов Запада или лорды Внутреннего Круга говорят об Азии, они называют этих бессмертных ночи «наши Восточные собратья» или «наши Восточные аналоги» и так далее, создавая иллюзию братства среди Проклятых. Но те Каиниты, что обитают в Азии и встречались с этими созданиями, знают их лучше. Ничего общего в происхождении, силах, образе мышления и особенностях существования этих двух видов нет.

Азиатские вампиры, Куэй-дзин, настолько отличаются от Каинитов, что их можно считать отдельным видом сверхъестественных существ. Их место в мире смертных также сильно отличается от каинитского. Если Каиниты ищут средства к существованию в порочных уголках жизни, тенях, прячась за косной вуалью Маскарада, то Куэй-дзин в Азии не настолько склонны к секретности. Множество смертных достаточно осведомлено о существовании сверхъестественного и считают, что это тоже существует с какой-то целью. Хоть большинство Куэй-дзин считают, что древнее предательство и стоило им места правителей Срединного Царства, они горды, что, тем не менее, не прогибаются под смертных.

Срединное Царство

Из костей сделана эта крепость, плотью и кровью оштукатурена; старость и смерть, обман и лицемерие заложены в ней.

- *Дхамм апада.* [2]

Свою половину земного шара Куэй-дзин называют Срединным Царством, древним термином восточной мифологии. Как можно заключить из названия, Срединное Царство считается местом в центре вселенной, территорией, за которую бьются как смертные, так и духи.

Общая атмосфера Срединного Царства во многих аспектах походит на ту нечистую современность, знакомую Каинитам. Жизнь в мегаполисах Азии движется на головокружительной скорости. Миллионы и миллионы людей работают и живут в безликих, тяжелых небоскребах азиатских финансовых центров, заполняя их, образно выражаясь, с подвалов и до крыш. На улицах едва можно вздохнуть, но все же бесчисленные забытые и безликие пытаются выкроить себе уголок в тех немногих свободных местах, выделенных им двадцатым веком, даже не замечая, что при этом они ранят других. Нервные узлы Дальнего Востока именно таковы – места, где людские нервы натягиваются, истрепываются и рвутся в общем забеге к следующему тысячелетию.

Срединное Царство – это не только столицы и важные города Азии. Вдали от пышности и сияния

небоскребов ее тени становятся только гуще. Во многих частях Срединного Царства жизнь идет едва ли не с той же скоростью, что и при самых ранних империях. Образ мышления крестьян и фермеров мало изменился с течением времени – особенно их вера и ужас перед сверхъестественным. Эти холмы, равнины и горы принадлежат жестокой, кровавой стороне сущего. И эти места, за исключением явно сверхактивных городов, воистину наиболее живы и наиболее опасны.

Срединное Царство – это место, где новейшие причуды Европы и Америки борются за влияние с разнообразными церемониями и полусерьезными подношениями древним богам и духам. Это место, где сверхновые технологии и дизайн на равных сосуществуют с дешевым ширпотребом потогонок. Это место, где молодые дельцы встают до рассвета, чтобы ворочать миллиардами на биржах Токио и Гонконга и погибнуть по пути домой, оказавшись меж двух огней в перестрелке банд или таней. Это место, где диктаторы и их маньяки-солдаты угнетают и режут тысячи людей во имя закона и порядка, но не решаются вторгаться в лесные районы своих собственных государств, боясь прогневить Народ Ночи, что скрывается в тенях.

Куэй-дзин обитают во всех этих слоях, тихо используя людей для службы своим духам-хранителям, своим Дворам, своим Дхармам и себе. Но где бы Куэй-дзин не находился, он чувствует в любом уголке Срединного Царства все ту же неизбывную пустоту, ощущение разложения и загрязнения. С течением Пятой Эпохи Ци мира угасает все быстрее, и сверхскоростная энергия городов все сильнее разрушает души людей. Это печальный мир, в котором немногие светлые участки служат лишь для того, чтобы осветить глубину и широту разложения.

Драконьи Гнезда

Будучи поглотителями Ци, Куэй-дзин предпочитают устраивать убежища в местах, где Стена между материей и духом низка. Эти места, полные свободного Ци и населенные духами, называются Драконьими Гнездами. Старые Куэй-дзин способны поглощать Ци прямо из них, и могущественнейшие Дворы Куэй-дзин обычно располагаются рядом с одним или двумя Драконьими Гнездами.

К сожалению, Пятая Эпоха и сопутствующий ей «прогресс» привели к ослаблению или полному разрушению многих Гнезд, потому что места духовного резонанса оказались перекопаны или разработаны. Забавно, но большинство Куэй-дзин, не способных питаться Ци напрямую из Драконьих Гнезд, были вынуждены покинуть свои святыни и переселиться в духовно пустые города, где обитает их добыча.

Банды молодых Куэй-дзин и безумствующих акума могут случайно опустошить Драконье Гнездо полностью, гневя духов и ускоряя приближение Шестой Эпохи. Кроме того, Куэй-дзин – не единственные Шэнь, которые ценят эти места. Оборотни – Хенгейокай объявили множество Гнезд своими, и более чем готовы сражаться за них. С уменьшением числа Драконьих Гнезд, Куэй-дзин часто вынуждены сражаться между собой за все более скудеющие источники Ци.

Драконьи Линии

Срединное царство напоминает огромную паутину, плетеную из Ци. Потоки Инь и Янь протягиваются между Драконьими Гнездами, соединяя один источник энергии с другим. Эти потоки, известные также как Драконьи Пути (они же Драконьи Линии, Речные Русла и так далее) позволяют духам и знающим Шэнь пересекать Миры Духов с определенной безопасностью, пока путешественник находится на нужном пути. Драконьи Линии также делают возможными практически мгновенные перемещения между двумя связанными Драконьими Гнездами. Это позволяет Дворам Куэй-дзин контролировать просторы Срединного Царства, перемещая своих подданных по нему, как пешки по шахматной доске.

Не нужно говорить, что Драконьи Линии, соединяющие несколько Драконьих Гнезд, невероятно ценятся. Шэнь любой породы – Куэй-дзин, оборотни, духи и призраки – постоянно сражаются за такие места.

Куэй-дзин

Срединное Царство – дом для всех Куэй-дзин, с их внешними различиями, способностями и философиями. Они также ограничены в численности, как и Каиниты, примерно в той же пропорции – один Куэй-дзин на 100000 смертных, - но из-за обширности Срединного Царства эти цифры значительно колеблются. Только в Китае, в котором живут 1.2 миллиарда смертных, обитают около 12000 Куэй-дзин.

В отличие от общества Каинитов, на которое наложено определенные ограничения, Куэй-дзин живут относительно свободно. Они, конечно, не носятся по всему Срединному Царству, демонстрируя свою природу направо и налево, но и не загоняют себя в рамки чего-то настолько же параноидального, как Маскарад. Секретность личных дел среди народов Азии цветет пышным цветом. На это повлияли века тесных семейных связей и общественных структур, объединившихся – а часто и враждующих – со скорыми на расправу диктаторскими правительствами. Люди часто сами решают повседневные конфликты. Хоть правительство, закон и полиция во многих случаях приводили население к покорности палками, в личные ссоры граждан власти вмешивались редко. С одной стороны, есть определенное беспокойство о применяемых методах решения проблем, но с другой стороны есть и давняя традиция решать проблемы, не вынося сор из избы. Таков путь Востока. И для Куэй-дзин этот путь гораздо более удобен и надежен, чем дурацкий Маскарад.

Такая на редкость удачная людская нелюбознательность – не единственный источник большей свободы Куэй-дзин в действиях. Будучи детьми материи и духа, Куэй-дзин связаны с Ци мира, природной силой, которая течет в Срединное Царство из Миров Инь и Янь. Неважно, по какой части Срединного Царства путешествует Куэй-дзин – он неразрывно связан с Ци. И это обеспечивает ему большую мобильность, чем Каиниту. Все Куэй-дзин должны поглощать Ци, чтобы жить. Но не все это делают одинаково – старые и могущественные Куэй-дзин могут не питаться достаточно долго, прежде чем почувствуют голод. Особенно просветленные Куэй-дзин способны подключаться к потокам Ци мира, не опускаясь до пожирания плоти или пития крови, как делают их меньшие собратья. Такие способности – определенное преимущество для старых Куэй-дзин. Они могут ближе наблюдать за Срединным Царством, чем Каиниты – по физиологическим причинам, которые делают Западников пленниками их собственных городов.

Но, несмотря на такой уровень свободы, некоторые природные ограничения для Куэй-дзин все же существуют. В ранние Эпохи миры материи и духа были ближе друг к другу, служа воле Божественного Воплощения Нефрита. По мере движения великого Цикла Срединное Царство все более отдалялось от Миров Инь и Янь. И этот разрыв расширился с приходом Пятой Эпохи, Эры Мрака.

Пятая Эпоха

Пятая Эпоха началась несколько столетий назад, с пришествием чужеземных варваров. На взгляд Куэй-дзин, каждый проходящий год все более ухудшал ситуацию. Порочность Пятой Эпохи заметна во всех гранях мира, и это лишь преддверие неотвратимой и еще большей беды, которая обрушится на Срединное Царство. Это надир Великого Цикла, Шестая Эпоха, Эра Скорби. Многие Куэй-дзин, старые и молодые, чувствуют, что Шестая Эпоха ближе, чем кто-либо готов это признать. Они беспокоятся о том, что когда она наступит, Куэй-дзин не будут готовы занять свое предопределенное место, когда все начнется. Они боятся, что эта неготовность может привести к их полному выведению из Великого Цикла.

Карма

Чтобы понять общество Катаян, умный ученик долен сначала познать их природу. А чтобы понять, что есть Куэй-дзин, надо узнать, кем они были до этого и почему они Куэй-дзин стали. Это не так уж и просто, как может показаться. Среди Куэй-дзин ходит множество легенд проливающих свет истины на их происхождение. Более того, их величайший пророк, Великий Архат Сюэ, сказал, что причин стать Куэй-дзин столько же, сколько самих Куэй-дзин и еще одна. Однако несколько закономерностей можно вывести.

Согласно учению Буддизма о Срединном Царстве, душу смертного, после гибели тела, ждет несколько возможных судеб. Она может переродиться человеком, или, если повезет меньше, – животным. Грешные души могут переродиться в Адах Миров Инь и Янь, а чистые души могут стать богами.

У некоторых душ Карма складывается несколько иначе. Боги могут решить использовать определенные могучие души, и даровать им статус асуров, божественных демонов. А другие души – страдающие от греха несдержанности в желаниях или сбившиеся с пути просветления – возвращаются в мир живых, став ненасытными демонами, проклятыми вечным голодом.

Куэй-дзин существовали в Срединном Царстве задолго до появления Буддизма. Но многие Катаяны добавили его догматы к своим учениям, поскольку природа Куэй-дзин отражала черты как асур, так и голодных демонов. Сам процесс возвращения Куэй-дзин из Миров Духов очень сложен, и лишь особенно сильные души могут надеяться удачно это совершить. Конечно, это неестественное состояние дарует Куэй-дзин множество чудесных и ужасающих способностей. Однако такие простые и инстинктивные вещи, как дыхание или извлечение Ци обычным путем - из пищи и воздуха - для них недоступно. Куэй-дзин должны получать Ци из других существ, а когда оно заканчивается - они становятся дики и опасны, как и любой демон.

Некоторые Куэй-дзин, считая, что они навечно прокляты голодом и тягой к злу, полностью отдаются своим низменным натурам. Как они утверждают, если они были перерождены демонами, то и вести себя надо подобно демонам. Другие, ослепленные знанием о своем кармическом превосходстве, правят Срединным Царством подобно императорам-тиранам прошлого. А по сути, эти Куэй-дзин мало отличаются от своих монстроидальных аналогов. Мудрые Куэй-дзин понимают, что по–настоящему, они и не исключительно асуры, и не исключительно голодные демоны, а комбинация и того, и другого. Они – многое. И только иллюзии мира заставляют их считать иначе. А как

только иллюзия рассеивается, как только кармический долг прошлых и этой жизни отдается – они занимают свое истинное место в устройстве вселенной.

Сложная задача, легче сказать, чем сделать. Неудивительно, что многие Куэй-дзин не справились.

Проклятие наложено

Становление Каинита убойно просто – на смертного, не плохого и не хорошего самого по себе, нападает вампир и выпивает из него кровь. А потом смертный получает немного вампирской крови, чтобы началось превращение. Обычному вампиру даже не нужно стыдиться своей чудовищной натуры.

Но в Срединном Царстве не все так просто. Там у всего происходящего есть причина, и сверхъестественные существа по чьему-то капризу не появляются. Почему же некоторые трупы в Срединном Царстве отказываются спокойно лежать в своих могилах?

Среди смертных Срединного Царства ходит множество легенд о причинах превращения в Голодного Духа. Одни утверждают, что неправильно проведенные похоронные обряды могут заставить душу вернуться в тело. Другие легенды гласят, что тело Куэй-дзин одержимо П`о, или темной, животной душой. Третьи утверждают, что Катаян – это душа смертного, кармически проклятого за грехи вожделения и потакания своим капризам.

Истина есть во всех трех легендах, но она много сложнее, чем смертные могут себе представить. Чтобы стать Куэй-дзин, смертный должен соответствовать одному из двух вариантов:

- При жизни смертный пробудил свое внутренне, спящее П`о. Такое возможно только через осознанные безнравственность и бессердечие, поскольку «темная сторона» смертного сильно влияет на его личность и общую карму. (В игромеханических терминах, смертный, чья Человечность упала ниже 5 может пробудить свое П`о. А те, у кого Человечность упала до 1, и в результате обрели Психоз – смотри **The Vampire Players Guide**, страницы 34-35 – уже точно это сделали.
- Гибель человека была настолько страшна, что в момент смерти пробудилось П`о. Такое обычно случается, когда на жестокую смерть накладывается непреодолимое желание остаться в живых. К сожалению, Пятая Эпоха с ее локальными конфликтами, концлагерями «для политических» и разборками таней дарует множество возможностей отойти в мир иной именно таким способом.

Далее, в любом случае:

- У смертного должна быть невероятная сила воли. Хоть неупокоенные тени, обычно именуемые куэй, и находят места погребения своих тел, вселиться в него с той стороны – гораздо более сложная задача. Каждый Куэй-дзин должен начать игру с Силой Воли равной, как минимум, 5.

В любом случае, смертный умирает, обычно не вовремя, не завершив дела и не желая покидать мир живых. Душа, отягощенная П`о, с воем летит в Миры Духов. Такие существа обычно становятся злыми духами – «Спектрами», «Осквернителями» и тому подобными «демонами». Но если душа проклята превращением в Куэй-дзин, то у Колеса Кармы для нее припасена другая судьба.

Мир Йоми

Душа летит сквозь Миры Инь и Янь, пока не попадет в ужасающее место, подобное им обоим, но не являющееся частью ни одного из них. Куэй-дзин называют эти миры

по-разному. Мир Йоми, Тысяча Преисподен, Бездна и Лабиринт – вот некоторые из таких названий. Куэй-дзин долго думали о том, как эти миры появились, но большинство ученых считают, что они были созданы из порченых частей Миров Инь и Янь. Естественно, Миры Йоми населяют порченые духи Миров Инь и Янь, служа Повелителям Яма в качестве подручных.

Для П`о, Йоми – кошмарный мир, полный воющих ветров, чудовищ, ужасающих видов, пронзительных воплей и постоянной боли. В этой бессветной бездне души носят рвущие ветра и дожди, льющиеся ножами. Многие души уничтожаются полностью или искажаются до неузнаваемости. Другие – поедаются или порабощаются демонами Йоми. Для большинства душ из Йоми выхода нет. Если и есть после него какие-то шансы на перерождение, то об этом знают лишь высшие боги.

Иногда случается так, что двойная душа действительно разделяется на две части. Душа Хунь сохраняет достаточно самообладания, чтобы оторваться от П`о прежде, чем улететь в Йоми. Запертая в Зеркальных Землях Миров Инь и Янь, Хунь обречена на постоянное бессильное стенание над своим трупом или прахом. Большинство таких душ весьма слабы и за несколько лет подобного существования быстро слабеют и превращаются в эфемерный мусор. Немногие души оказываются способны оплакивать свои тела, страдая, веками.

Некоторые души сделаны из совсем другого теста. В редких случаях П`о удается сбежать из Йоми и оно возвращается к своему телу, влекомое «маяком» своего Хунь (о том, продирает ли душа путь назад или ее выпускают обратно, среди Куэй-дзин ведутся постоянные споры. Считается, что истину знают лишь мудрейшие Бодхисаттвы). В этом случае, П`о могучее, но совершенно безмозглое существо, обезумевшее от боли. Хунь, в свою очередь, хоть и привязано к телу посмертными страданиями, неспособно само вернуться в тело.

Теперь перед двойной душой лежат 2 пути. Большинство душ, подобно жалким бродягам, витают в Мирах Духов около своих тел, слабея, пока их не пожрут более могучие духи или они пока не рассеются. А другие души, в которых желание снова жить очень велико, решают возродиться в Срединном Царстве. И единственный способ сделать это – вернуться в свои тела.

Второе Дыхание

Итак, во вспышке боли души воссоединяются и труп поднимается из своей могилы.

Это называется Второе Дыхание. За тысячелетия Куэй-дзин написали множество трактатов, описывающих его, но никто до сих пор не понял его сути. Ученые Катаян считают, что Хунь должно «сплести» убежище их потоков свободного Ци рядом с трупом, и, таким образом, переплести потоки Инь и Янь, что наполнят тело неестественной жизнью. П`о, в свою очередь, должно быть достаточно сильным, чтобы продрать Стену, которая отделяет Миры Духов от Срединного Царства. В Пятую Эпоху, жалуются фаталистичные Куэй-дзин, Стена прочна, и лишь те немногие, у кого П`о сильно, могут иметь достаточно чистой ярости, чтобы пробиться сквозь Стену. Поэтому все Куэй-дзин хоть немного, но чудовища.

Сам процесс занимает, по меркам обитателей Срединного Царства, немного времени – в среднем, Куэй-дзин восстают не позднее, чем через 2 месяца после смерти. Чудесным образом восстанавливается прижизненная внешность. Даже если тело было кремировано, пепел соберется воедино, поскольку, как говорят Куэй-дзин, если уж Великий Цикл накладывает проклятье, то наличие или отсутствие тела роли не играет.

Итак, новорожденный Куэй-дзин, с раздраженным трудами и распаленным воспоминаниями о мучениях П`о, жаждущий энергии жизни, неспособный дышать и отрезанный от Ци, поддерживающего его в дни жизни, встает и открывает глаза. Он смотрит на Срединное Царство глазами, привыкшими к миру мертвых, и видит разложение Пятой Эпохи, отраженное видом убывающего Ци.

Не нужно говорить, что первые часы после Пробуждения для Куэй-дзин весьма неприятны. И еще менее приятны для несчастных смертных, оказавшихся поблизости.

Похоронные обряды

Во многих культурах населенного духами Срединного Царства были выработаны сложные обряды, направленные на упокоение мертвых. Люди использовали эти обряды чтобы почтить ушедших предков, чтобы выразить почтение живых – и, что важнее всего, сохранить призраков и трупы довольными, тихими и спокойными.

Сами по себе неправильно проведенные похоронные обряды не сделают из усопшего Куэй-дзин. Но такое оскорбление определенно подстегнет П`о к возвращению в тело и подогреет его ярость, чтобы прорваться сквозь Стену. И наоборот, правильно и аккуратно проведенные ритуалы могут умиротворить Хунь и, случайно, успокоить П`о. Таким образом, двойная душа растворяется в Мирах Духов прежде, чем получает шанс на воссоединиться и восстать.

В Пятую Эпоху сравнительно немногие семьи следуют погребальным обрядам предков, и многие останки упокаиваются неправильно. Предки Куэй-дзин считают, что такое небрежение и вызвало все нарастающее количество Куэй-дзин в последние четыре столетия.

Исполнение долга

Куэй-дзин веками придавали огромное значение местам упокоения своих плотских оболочек, где бы они ни были. Некоторые Куэй-дзин верят, что могилы играют основную роль в определении, где, как и когда Куэй-дзин испытает Второе Дыхание. Забота и уход за могилой усопшего, утверждают многие Куэй-дзин, ускоряют и сокращают Путь Назад. Неухоженная могила, в свою очередь, оскорбляет повелителей загробного мира и делает путешествие сложнее. Чтобы того не случилось, Куэй-дзин всего Срединного Царства выработали для своих могил ряд обрядов.

- **Нефрит**. Важность нефрита для любого Шэнь, особенно Куэй-дзин, нельзя переоценить. Нефрит притягивает медитативные и духовные энергии, вмещает элементы души и служит материальной связью с Мирами Инь и Янь. Некоторые Куэй-дзин украшают свои могилы искусными нефритовыми статуэтками, мозаикой и прочими безделушками, чтобы собирать и хранить Ци окружающей местности, равно как и поддерживать линии связи и доступа в Миры Духов в порядке. Конечно, это доступно только тем Куэй-дзин, которые могут это себе позволить. Низший класс вампиров, чьи гробы – единственная вещь из нефрита, которой они вообще скорее всего будут обладать, цепляются за них, как тонущие за спасательный круг.

- **Символы**. Многие из ранних культур Азии отмечали кладбища изображениями реальных или мифических животных. Эти пиктограммы были призваны символизировать путешествие через Миры Духов. Эти стилизованные картинки, изображенные или на самой могиле, или на предметах, погребенных вместе с усопшим, часто повторяются Куэй-дзин, которые очень верят в силу таких талисманов. Амулеты, кольца-печатки, гербы, именные штампы, логотипы корпораций, узоры на плиточном полу и мозаика на потолке являются важными символами многих семей и Дворов. Даже простое вырисовывание изображения во время проведения ритуала считается несущим мистическое значение.
- **Защита**. Защита могилы или кладбища – постоянная особенность культур смертных и вампиров Азии. Если могилы старейших и наиболее почитаемых Бодхисаттв и Предков часто находятся в священных храмах, парках и музеях, гораздо большее число мест упокоения – в основном, места древних битв – состоят из того места, где Куэй-дзин восстал после завершения его смертной жизни. Поддержание физического и духовного спокойствия такого всеми позабытого места – трудная работа. Она может здорово усложниться еще и тем, что кто-то может придти и решить построить там банк.

Защита и присмотр за могилой или склепом обычно проходит на нескольких уровнях. Многие Куэй-дзин, имеющие смертные семьи рассчитывают на них. Девять из десяти хороших, правильных церемоний поклонения предку вполне достаточно, чтобы ублажить местных духов. А некоторые семьи и Дворы в больших городах Срединного Царства используют для защиты могил и склепов местные учреждения - за плату.

Куэй-дзин без подобных возможностей приходится выкручиваться по-другому. Катаяны такого рода известны использованием смертных рабов или, в очень далеких районах Срединного Царства, прирученных Чин-мэй - как сторожевых собак. Такое нарушает некоторые основные правила этикета, но то, что происходит в откровенно медвежьих углах, редко привлекает внимание больших Дворов. Некоторые Куэй-дзин с хорошими познаниями в геомантии и тонкой чувствительностью к Ци могут манипулировать направлениями потоков и «сигналами» источников Ци, находящихся у места упокоения вампира, вроде того, как животные метят свою территорию. Хоть такое применяется преимущественно в сельских районах, его эффект в некоторых случаях может быт замечен, особенно смертными Фэн Ши, которые могут чувствовать «искажения» местности и удерживать архитекторов от использования неподходящих планов застройки.

Лепестки Черного Лотоса

Большинство Куэй-дзин по возвращению находятся под властью П`о. и тогда они – неразумные монстры, чьей единственной целью является утоление голода. На этой стадии Куэй-дзин называются *Чин-мэй*, и они не намного выше хищных животных. У них нет другой цели, кроме как убивать людей и поглощать Ци, содержащееся в их плоти. Многие Куэй-дзин так и остаются Чин-мэй.

Немногие Чин-мэй долго живут. Они умирают от голода, или их убивают охотники за нечистью, Хенгейокай или другие Чин-мэй. Некоторые попадают в рабство другим Куэй-дзин и используются в качестве охотничьих собак. Единственное, что можно сказать об эти тварях – Великий Цикл обеспечил им отнюдь не приятную судьбу.

Лучше сосредоточиться на тех Катаянах, что избежали этого позора. Немногие вампиры, особенно обладающие сильной волей, обретают Второе Дыхание находясь в состоянии души Ветра. Некоторые восстают как Чин-мэй, но укрощают своих внутренних Демонов во время своего безумного насыщения. Других ловят специальные команды Куэй-дзин, забирают в общину и там подвергают пыткам, в течение которых Куэй-дзин оставляет состояние Чин-мэй.

Если в процессе пыток оказывается, что Хунь не может проявить себя, то Чин-мэй порабощается или уничтожается. Если Хунь побеждает П`о, то новорожденный Куэй-дзин вводится в общину и приступает к *Рё* (Re) – изучению основ общества Куэй-дзин.

Рё

В этот период Куэй-дзин должен вести себя максимально осторожно. Сейчас он еще не Шэнь, а хин (*hin*) – «не-личность» без каких-либо прав. Хин может быть убит просто по капризу правящего Предка. Более того, хин может быть убит без всяких сантиментов любым полноценным Куэй-дзин, если покажется тому излишне грубым. Хин усиленно обучаются цивилизованности и этикету.

Хин жестоко тренируются, причем не только Сыфу, но и всей общиной. В прошлом тренировки занимали иногда по 24 года – два зодиакальных цикла. Но в Пятую Эпоху на первое место выходит целесообразность, и процесс обучения редко затягивается свыше пяти лет. В течение этого периода в обучении хин участвуют все Дзины района. И потому новичок – Катаян может изучать Кайа под руководством Пятой Высшей Госпожи Каллиграфии Двора, этикету духов – у Видящего Запад, а кендзюцу – у Дракона Божественного Клинка. Тренировки жестоки и инструкторы не терпят ошибок. У них нет времени, чтобы все тщательно разжевывать, поэтому те, кому не хватает физической и эмоциональной устойчивости, чтобы пережить периоды войны или голода встречают быструю и легкую смерть.

В то же время хин изучают Силы и сверхъестественные возможности. Все, под бдительным оком мастеров, получают знания об основах мистических сил, избираемых в зависимости от их предрасположенности. И тренировки большинства хин включают в себя изучение и манипулирование Ци. Хин учатся настраивать себя на Ци, манипулировать Ци в своих телах и видеть Миры Инь и Янь. В этот период хин

упорядочивают свое Ци, находят его баланс и становятся настроенными на Инь, Янь или Баланс.

Естественно, хин учатся жить со своими естественными особенностями – утолять голод, управлять душами Огня и Волн, а также избегать солнца. Когда проявляется Сила Демона – а это рано или поздно, но происходит – он передается ужасающему Первому Они Двора, вампиру, лучше всего способному управлять своим П`о. Первый Они, обычно (но не всегда), следующий Дхарме Тигров-Дьяволов, учит хин контролировать и использовать свое П`о. Этот период наиболее жесток, потому что включает в себя пробуждение и противостояние Демону. У многих хин при этом повреждается рассудок.

В этот период каждое слово, каждый жест и каждое действие хин оценивается всей общиной. Семьи, Дворы и партии оценивают их навыки и характер. Многообещающий может привлечь внимание высокопоставленных придворных лиц, которые могут предложить хин стать их учеником. Конечно, принятие такого предложения немедленно ввергает его в бездну политики фракций Куэй-дзин. Союзники наставника становятся союзниками хин… но и враги наставника станут его врагами, а хин-соперники как правило не останавливаются ни перед чем, чтобы уничтожить «наглого выскочку» раз и навсегда.

В период обучения хин начинает движение по пути Дхармы. Представители каждой из пяти Дхарм проверяют учеников и обсуждают между собой, к какой Дхарме больше склонен тот или иной хин. В случаях с кем-то особо выдающимся мастера Дхарм прибывают издалека, обычно шокируя хин Двора своим неожиданным появлением, чтобы вести обучение избранного верным путем. Куэй-дзин считают такие события особенно благоприятными, и избранного таким образом хин очень уважают, а его товарищей впоследствии ждет не менее, чем величие.

Тесты Огня и Воды, которые знаменуют собой конец обучения, обычно проводятся в 23 день месяца Дракона. На этих торжествах, обычно маскируемых под праздник или фестиваль смертных, хин демонстрирует Двору свое мастерство в сверхъестественных и обычных навыках. Смертные сосуды, служащие хин для подкрепления сил и напоминания важности незаметности, спокойно гуляют, не догадываясь о происходящем. Хин должен держать себя с безукоризненным изяществом и самообладанием, и продемонстрировать не только минимум, необходимый, чтобы стать Куэй-дзин (знание Сил, управление душами Огня и Волн), но и продемонстрировать что-то с особым великолепием, будь то каллиграфия, живопись, соблазнение или бой. Особо избранные одним или несколькими высокопоставленными Куэй-дзин, должны выступить особенно хорошо. Нечто меньшее, чем великолепие нанесет сильный удар по чести наставника. Стоит хин провалиться в выступлении перед Двором, как Предок делает знак движением брови или пальца ближайшему Дзине. Неудачник быстро и незаметно выводится из испытания, и его более никто не видит.

К концу ночи Предок и Мандарины принимают выживших хин в Двор и даруют из статус учеников. Теперь они «личности», полноправные члены общества Куэй-дзин. Это совмещается с принесением взаимных клятв – ученики клянутся в верности своим товарищам и почтении вампирам, что выше по статусу.

В то же время каждому ученику присваивается «Путь», основанный на астрологическом анализе даты возвращения вампира из мертвых. Считается, что Путь –

Север, Юг, Запад, Восток, Центр – определяет характер вампира, его темперамент и положение в обществе Катаян.

В конце концов, каждый ученик вступает в семью - У. Это слово, изначально означавшее «пять» или «дом», символизирует «семью крови» немертвых. Обычно, семья объединяет Куэй-дзин, которые были заинтересованы или были симпатичны друг другу в течение тренировок. Обычно, новообращенным хин позволяется объединиться в свои собственные семьи. Некоторые Мандарины осуждают это, заявляя, что достаточно и традиционных «Семей Сотен Мертвых». Но их более либеральные собратья говорят, что общество Куэй-дзин может выжить в вихрях приближающейся Шестой Эпохи, только позволив молодежи самой писать свои истории.

Семьи Сотен Мертвых: У

Для Куэй-дзин выживание в Срединном Царстве заключается в еженощных битвах. Первые шаги по Пути Назад означают для него постоянную опасность – фанатичные охотники за нечистью, враги среди его собратьев – Шэнь, Повелители Яма и их демоны-подручные, а также старающийся вырваться паразит внутри него самого.

Поскольку немногие Куэй-дзин выходят из состояния Чин-мэй, вырвавшиеся стараются цепляться друг за друга ради поддержки - за тех, кто как и они, выдержали испытание перерождением. Эта идея взаимопомощи среди объединенных общими интересами Куэй-дзин определяет основной уровень социального взаимодействия и определения в обществе Куэй-дзин. Обычно Куэй-дзин объединяются в пятерки, традиционно называемые У или семьи. У является суррогатной семьей Куэй-дзин в течение его второй жизни. Объединение из пяти вампиров – по одному от каждого Пути – считается наиболее благоприятным и гармоничным для семьи. Однако в Пятую Эпоху многие семьи включают в себя больше или меньше Куэй-дзин.

В некоторых аспектах семьи Куэй-дзин напоминают стаи Шабаша, но семьи более едины. Старейшие семьи, существовавшие столетиями и даже тысячелетиями, имеют славную историю, легенды, традиции и разнообразные, связанные с ними, торжества. Эти «Семьи Сотен Мертвых» - традиционно выделяются 100 «изначальных» семей, хотя на данный момент их число превышают 1000 – были, предположительно, основаны тысячелетия назад, когда Куэй-дзин были рассеяны по Срединному Царству. Их названия и символы были записаны на ныне уничтоженных нефритовых столпах Чанъаня[3], а их союзы и феоды направляли историю смертных и Куэй-дзин.

Однако из-за все увеличивающегося числа Куэй-дзин, что перерождаются в Пятую Эпоху, многие семьи – не более, чем плохо организованные банды вампиров, которых наскоро свели вместе и присвоили обязанности, которые, по мнению Предков, не втянут их в неприятности. Многие Предки клянут такие семьи, хотя некоторые старейшины считают, что они – ключ Куэй-дзин к выживанию и спасению.

Объединение в семью может проходить несколькими разными путями. Некоторые семьи образуются спонтанно, через объединение пяти одиноких Куэй-дзин, имеющих некоторую связь друг с другом. Это может быть как духовная связь через единство дхармического пути, так и через семейные узы их прежних, смертных, жизней. Семья, созданная для инструктажа в определенной Дхарме, обычно состоит из Дзины и четырех учеников. Также, семья собирается и по более приземленным причинам, вроде экономических или политических. Предки Дворов Крови, Кости и Плоти происходят из семей, поддерживающих контакты и взаимопомощь в Пяти Царственных Дворах. Однако если обратить внимание на состояние Квинконса в последние годы, такая форма семьи часто становится наиболее слабой.

Как и в любой семье, в У случаются свои жизненные (или не-жизненные) неурядицы. Столкновение характеров и борьба за власть также обычна среди пяти вампиров, как и в семье из отца, матери и трех разновозрастных детей. Нервотрепка,

напряжение отношений и последовательное высказывание аргументов... Поддержание здоровой взаимозависимости среди Куэй-дзин в семье лежит исключительно на их коллективной силе. Практически железная верность друг другу существует лишь среди членов здоровой семьи. Куэй-дзин из настолько тесно связанной семьи часто делает что-то сверх обычных обязательств, вроде защиты смертных семей, если такие есть, своих собратьев по семье. Но ухудшение взаимоотношений в семье может привести к ослаблению всех ее Куэй-дзин, как в следовании Дхарме, так и сдерживании П`о.

Путь

Большинство Куэй-дзин следуют «Пути», определенной задаче, которую они должны исполнять в течение не-жизни. Мандарины утверждают, что через правильное взаимодействие Пути и Дхармы Куэй-дзин может полностью определить свою судьбу. Назначение Пути – важное событие во многих Дворах – прорицатели тщательно изучают сакральные книги и изучают положение звезд, под которым новорожденный Куэй-дзин обрел Второе Дыхание, чтобы определить Путь, назначенный Небесами. Путь часто совпадает с балансом Инь/Янь вампира, хотя некоторые из них представляют собой заметные исключения.

Всего Путей пять, и каждое совпадает с одним из географических направлений. Согласно Ки Чуань, в гармонично собранной семье должно быть по одному вампиру каждого Пути, но в эту неспокойную Эру приходится обходиться тем, что есть.

Вампиры Севера – хранители и исполнители традиций. Они полицейские, палачи и судьи как для Куэй-дзин, так и для смертных. Вампиры Запада изучают Миры Духов, служа хранителями Ци и вестниками. Также, они служат шпионами и убийцами, когда это требуется. Вампиры Востока происходят из касты «Пастырей», тех, кто следит, чтобы смертное стадо оставалось спокойным и здоровым. Иногда они служат, как провокаторы. Вампиры Юга – «фениксы», они вносят изменения в Великий Цикл и ведут Куэй-дзин в битву. И, наконец, вампиры Центра. Они изучают вечное взаимодействие Хунь и П`о, Инь и Янь, Куэй-дзин и других Шэнь. Их задача – раскрывать или создавать тайны сверхъестественной жизни.

Естественно, у Каинитов Пути нет, потому что они ниоткуда в «реальный» мир не прорываются. Соответственно, они бесполезные демоны-опустошители со считанными добродетелями. И лучше бы их уничтожить.

Коа

Будучи принят в семью и обретя Дхарму и Путь, Куэй-дзин готов вступить в свое Коа. В это время, которое длится в течение одной человеческой жизни, Катаян познает свою природу и занимает свое место в мире. Для некоторых Куэй-дзин, в частности, из Домов Японии и Золотых Дворов, Коа – время экстравагантности и развлечений, во время которого вампир купается в мощи и наслаждениях мира смертных, частенько сводя старые счеты, прежде чем оборвать эти нити и принять обязанности Куэй-дзин. Катаяны до сих пор - со смесью раздражения, потрясения и восхищения - рассказывают о Коа юного Поющего Змея, в течение которого он, сам того не ведая, здорово проредил правительство КНР, уничтожил отделение Пентекса в Гонконге, вывел на чистую воду падшего Бодхисаттву Пятнистую Черепаху и разрушил планы Повелителя Яма Микабоси. Для других Куэй-дзин, Коа – начало долгой и, часто, тяжелой дороги к просветлению. Перед учениками ставятся определенные задачи, которые надо выполнить, и дается очень мало времени на личные дела.

Для вампиров Пятой Эпохи, Коа – время, чтобы оставить след в обществе нежити и, что наиболее шокирующе, обеспечить свою неповторимость. К ужасу старейшин, эти вампиры часто видят свои цели и интересы, а также интересны и цели собратьев по семье, более важными, чем благо общества Куэй-дзин в целом. Некоторые семьи даже готовы отправиться на Запад, чтобы выгрызть себе владения в землях Кин-дзин под видом основания плацдармов для других Куэй-дзин.

Чтобы испытать учеников, Мандарины часто ставят перед ними определенные задачи, которые надо выполнить в течение Коа. Задачи эти могу быть исполнены любым способом, кроме нарушающих заповеди Дхармы или законы Куэй-дзин. Однако истинная мудрость лежит в том, чтобы результат ее был наиболее перспективен и полезен. Ученик, достаточно сообразительный, чтобы понять эту истину и решить и другую задачу считается действительно одаренным и весьма уважается. Задачи учеников обычно основываются на их путях и могут включать в себя:

- **Север**: упрочнить влияние семьи на Западе. Установить мир между двумя враждующими семьями, чья вражда может поколебать весь Двор.
- **Запад**: обрушить гнев призраков на Каинитов. Найти Бодхисаттву или артефакт, пропавший века назад.
- **Центр**: разгадать загадку, предложенную гостившим Бодхисаттвой. Помочь кому-то наиболее хорошо познать свои Хунь и П`о. (То есть, повысить обе Добродетели до максимума).
- **Восток**: перехватить контроль над корпорацией или преступным синдикатом у врагов. Поработить влиятельный клан смертных и использовать его на благо семьи.
- **Юг:** уничтожить аванпост Каинитов. Вырвать Драконье Гнездо из лап акума или Хенгейокай.

По завершении Коа, Куэй-дзин обычно принимает новое имя, не имеющее ничего общего с его смертной жизнью. Это имя принимается на тщательно продуманной церемонии, на которой вампиру дарится именная табличка, кулон или другая безделушка с идеограммой его нового имени.

Но как и другие аспекты общества, разложение Пятой Эпохи поразило и Коа. Из-за вторжения Каинитов и все более неблагоприятных знамений Куэй-дзин Пятой Эпохи могут и не иметь смертной жизни перед тем, как на них обрушится Шестая Эпоха – не говоря уже о столетиях или тысячелетиях для исполнения их Дхарм. А раз так, рассуждают некоторые старейшины, может быть будет лучшим направить учеников туда, где их служба будет наиболее результативной? А если эта служба повлечет их гибель… Что ж, может быть, их благопристойность и смирение даруют им другой шанс на реинкарнацию.

Повелители Яма

Кроме различных проблем, вроде Каинитов, враждебных Шэнь и П`о, учеников Куэй-дзин знакомят и с другой угрозой. Согласно самым древним мифам вампиров, изначальным предназначением Катаян была борьба с разрушениями, вызываемыми группой ужасных духов, собирательно называемых Повелителями Яма. Они никуда

не делись и в Пятую Эпоху – это злые духи и демоны высшего порядка. Они ждут своего времени в темных глубинах Миров Йоми, но их прислужники наполняют Срединное Царство, как черви – труп. Демоническая природа Повелителей Яма дает им сверхъестественную возможность контроля П`о Катаян, и ничто не может доставить им большей радости, чем возможность ниспровергнуть стойкие привязанности своих потомственных врагов.

Считается, что эти ужасные создания были созданы вскоре, после сотворения мира. Бывшие когда-то могучими служителями Небес, Повелители Яма покрыли себя позором из-за своей страсти к поглощению и накоплению Ци, и были изгнаны на самые дальние границы Миров Йоми. Некоторые ученые Куэй-дзин не согласны с этой версией, и считают, что даже Повелители Яма служат Небесам - как разжигатели раздоров и беспорядков. В Пятую Эпоху это имеет небольшое значение – Повелители Яма демоны и командуют демонами. Их роль – распространять страдания, карать грешников и испытывать стойкость верных. Их шпионы повсюду и они неисчислимы – немногое в Срединном Царстве и Мирах Духов ускользает от их внимания.

Точное число Повелителей Яма неизвестно. Одни источники говорят, что их девять. Другие – десять. Некоторые сутры упоминают дюжины. С течением Эпох сохранились следующие имена: Микабоси, Правитель Нечистого Города Инь; Эмма-о, Князь ада Сикомэ; Тоу Му, Королева ада Свежевания[4] Заживо; Рангда, Госпожа Эпидемий. С ними сложно встретиться – они предпочитают общаться через своих слуг: злых духов и призраков, пауков-бесов и другую нечисть.

Хоть задачей Куэй-дзин и была защита мирового Ци от ненасытных Повелителей Яма, вампиры поддались своему голоду и стали едва ли лучше своих древних врагов. Более того, многие Куэй-дзин ушли к ним. Они поклонялись и почитали их, фаталистично признав, что раз Повелители Яма были честны по отношению к своей природе, то остается только преклониться пред их превосходством, принеся им клятву верности. Некоторые молодые Куэй-дзин считают, что служение Повелителям Яма – бесплатный билет к мировому господству и бесконечному Ци. И те и другие вампиры известны, как акума – дьяволы или демоны. В обмен на клятвы верности, обычно приносимых во время ночных кошмаров будущих акума, Повелители Яма предоставляют своим слугам Ци и могущество.

Регресс Великого Цикла, в частности – пришествие иноземных демонов и паразитов – Каинитов, тоже считается уловкой Повелителей Яма. Многие Куэй-дзин верят, что с наступлением Шестой Эпохи само Божественное Воплощение Нефрита отречется от своего небесного трона, и его займет могущественнейший Повелитель Яма. Он будет Императором Демонов и поведет других Повелителей Яма на оргию разрушения, которая поглотит Срединное Царство и Миры Духов.

Некоторые Куэй-дзин убеждают других вернуться к своим древним обязанностям и снова стать воинами, сражающимися с Повелителями Яма. А остальные просто пожимают плечами и возвращаются к своим делам, заранее покорившись любой судьбе, которую припасли им Небеса. В любом случае, миф об Императоре Демонов на удивление сходен с легендой Каинитов о Геенне. Для Катаян это лишнее доказательство того, что Каиниты – суть копии демонов и должны быть изничтожены как настолько быстро и безжалостно, насколько это возможно.

Интересные времена

Итак, для Куэй-дзин, рождающихся в наши дни, Второе Дыхание – шквал безмерных, возбуждающих – и, зачастую, фатальных – возможностей.

Большинство Куэй-дзин используют часть своего Коа для сведения счетов, накопившихся в смертной жизни. Что бы такая оплата в себя не включала – выслеживание своих убийц, оплата старых семейных долгов, любовь, долг или отмщение – она тяжким грузом ложиться на двойные души большинства учеников. Начатые при жизни дела должны быть выполнены – или впечатляюще провалены – чтобы впоследствии постичь их полную ненужность или мимолетность. Конечно, некоторые не понимающие этого Куэй-дзин наслаждаются, удовлетворяя свои грубые аппетиты. Они упиваются своими вакханалиями мощи и наслаждения, и вырастают в гигантов криминала или просто суперхищников.

Также, внимание многих Куэй-дзин занимают битвы и контратаки против все сильнее вторгающегося Запада. В таких случаях особенно полезными становятся молодые Катаяны, знающие приемы и уловки западных варваров. Семьи Куэй-дзин уже создали связи со смертными Ванкувера, Сан-Франциско, Нью-Йорка и других Западных городов. Как говорят Катаяны, если Кин-дзин могут приехать в Срединное Царство, то и Срединное Царство также может приехать к ним. Предки говорят, что Цикл, вероятно, можно исправить в охотничьих угодьях Каинитов.

Другие Катаяны, считая укрепление – или разрушение – общества единственной надеждой на спасение по наступлению Шестой Эпохи, с головой уходят в дела своих собратьев. Крупнейший союз Дворов Куэй-дзин, Квинконс, ищет способ объединить всех Катаян под своим стягом. Его Мандарины утверждают, что только так можно будет исполнять свои дхармические обязанности во время приближающихся невзгод. Но Катаяны других регионов прекрасно осознают, что такое «единство» приведет лишь к тому, что они будут лишь медленно задыхаться в лапах Квинконса. И отчаянно борются против любого намека на такую «ассимиляцию».

Некоторые вампиры посвящают свое первое Неслышное Странствие изучению поврежденных Миров Духов и своего места в Великом Цикле. Эти вампиры предпринимают путешествия, разыскивая древних Бодхисаттв, Драконьи Гнезда и священные артефакты. Обычно они преследуют свои духовные цели в одиночку, но из-за опасностей Пятой Эпохи все больше таких искателей, ради собственной безопасности, предпочитают объединяться в семьи единомышленников.

Теневая Война

Будьте уверены – вражда между Дворами и семьями Куэй-дзин проходит не менее жестоко, чем у Каинитов. Свары между иными кланами Японии длятся веками, а Двор Крови и Золотые Дворы на ножах еще со времен Конфуция и Лао-Цзы.

Когда напряженность между отдельными Куэй-дзин или их группами достигает предела, а Мандарины и Предки не способны ее разрешить, происходит Теневая Война. Эта форма ритуальной схватки сводит враждующие стороны в соревнованиях силы, хитрости и коварства. Теневая Война всегда объявляется официально, и ей

предшествуют сложные церемонии, танцы с мечами, ритуальное пролитие крови и сочинение стихов на военную тему. В крупнейших Теневых Войнах участвуют духи, оборотни, смертные и даже Кин-дзин – как оплаченные наемники или ничего не ведающие пешки.

Теневая Война может принять две формы – Сумеречную и Полуночную. Сумеречная Война достаточно элегантна и весьма интересна. Во многом, это больше дуэль, чем, собственно, война. Участники сражаются согласно определенным правилам, а в качестве арбитров приглашается нейтральная сторона. Целью является не захват самих владений противника, а выполнение определенных задач. Например, перехват контроля над корпорацией, убийство ценимого полководца, сложение полномочий популярным политическим лидером. И все это – с максимальной четкостью и изяществом. Задание для каждой из сторон обычно выбирает «рефери». Победителем в споре считается тот, кто первым выполнит все поставленные перед ним задачи. Для не участвующих Куэй-дзин Сумеречная Война означает начало тотализаторного бума, на котором они часто выигрывают состояния.

Полуночная Война гораздо более жестока. Это вендетта, в которой одна сторона старается любым способом, без всякого милосердия, уничтожить другую. Полуночная Война должна объявляться в присутствии правящего Предка. Как только она объявляется, то мирного пути завершить ее не существует. За исключением Взгляда в Око Небес.

Взгляд в Око Небес

Мандарины Куэй-дзин необычайно изобретательны в придумывании наказаний, и преступника часто ждут целые столетия пыток. Однако наиболее суровой и распространенной формой казни предателей и отступников является Взгляд в Око Небес. Проще говоря, связанный преступник выносится куда-нибудь на открытое место, где ждет Солнца. Поскольку многие Куэй-дзин могут продержаться под солнечным светом дольше, чем Кин-дзин, это делает казнь достаточно долгой и болезненной.

Взгляд в Око Небес иногда производится добровольно, чтобы смыть с себя позор, или как бессильный протест (такой обычай был особенно распространен среди Куэй-дзин Японии эпохи самураев, но сохранился до наших дней и успел распространиться по всему Срединному Царству). Вампиры-самоубийцы садятся, скрестив ноги, лицом на восток и ждут рассвета. Встречая смертоносное солнце, вампир сочиняет и исполняет стихотворение-экспромт, которое служит напоминанием об Окончательной Смерти (при этом – все время сопротивляясь душе Волн). Те Куэй-дзин, что умирают благородно, не показывая страха перед болью, очень уважаются посмертно, и некоторые считают, что они перерождаются смертными или духами.

Социальная Иерархия

Трудно управлять народом,
когда у него много знаний.

– Лао-Цзы, Дао Дэ Цзин.[5]

Как и Каиниты, Куэй-дзин принадлежат к разным социальным классам. Но на этом все сходство и заканчивается. Два основных критерия обретения Каинитом статуса – возраст и Поколение – занимают совсем другое место в обществе Катаян. У них нет Становления и Кланового Проклятия – значит, нет и Поколения. Физический возраст почитается по двум причинам – как отражение способности выживать в течение веков, так и прогресс на пути Дхармы. Во Дворах и Дхармах, и в обществе Катаян вообще, социальный статус отмечает контакт и близость к Великому Циклу. Те категории,

которыми Куэй-дзин обозначают свое место в обществе, демонстрируют ответственность, наложенную духовным возвышением. По мере движения Куэй-дзин по пути Дхармы, он получает все больший статус в обществе. Но вместе с ним он получает и определенные задачи и обязанности, которые он должен исполнять.

Двор

На заре истории Куэй-дзин существовало пять великих Дворов, управляемых пятью бессмертными императорами – Двор Черной Черепахи на севере, Двор Белого Тигра на западе, Двор Желтого Императора в центре, Двор Лазурного Дракона на востоке и Двор Алого Феникса на юге.

Сейчас, в Пятую Эпоху, этих Дворов больше нет. Двор Черной Черепахи оказался наводнен акума – это было частью сделки между Повелителями Яма Тоу Му и Микабоси – и перестал существовать. Двор Белого Тигра распался, когда его императрица отправилась в запретные земли Тибета в поисках забытых святынь и не вернулась. По мере развития истории Кореи и Японии, Двор Лазурного Дракона распался на владения враждующих между собой князей-полководцев. А Двор Алого Феникса отрекся от места в Пяти Царственных Дворах столетия назад, став Золотыми Дворами юго-восточной Азии. Сохранились лишь потомки Двора Желтого Императора, реформировавшиеся в Пять Царственных Дворов Квинконса (смотри Главу 6).

Однако сам институт Двора сохранился в частично модифицированной – и, как утверждают некоторые, варварской – форме. Хоть Семьи Сотен Мертвых всегда были ядром общества Куэй-дзин, вампиры Востока также объединяются в большие группы, основанные, преимущественно, на географическом положении, политических целях и капризе могущественного Предка. Такие объединения называются по-разному, но для простоты везде употребляется термин «Двор».

В отличие от семьи, Двор решает социальные и политические проблемы. Дворы обычно образуются, когда союзные семьи объединяются для решения определенной задачи или задач, вроде управления регионом, расширения политического влияния среди смертных или охраны Драконьего Гнезда. Со временем эти Дворы развивают свои традиции, ритуалы, политические базы и прикрытия среди смертных. Дворы больше всего похожи на такие Западные системы, как Анархи, Гарпии или Инконню. В чем-то они могут быть похожи на большие, но не всегда гармоничные, Котерии.

Большинство районов Срединного Царства вмещают один или два Двора. Район может управляться одним или несколькими Дворами, чьи цели могут быть одинаковы. В обычном городе один или два Двора Куэй-дзин, но в мегаполисе их может быть несколько. Дворы могут быть скрытными и замкнутыми или раскрепощенными и разрозненными. Все зависит от местных Куэй-дзин и семей.

В старые времена Дворы располагались около Драконьих Гнезд, и Предки могли наслаждаться местом, богатым Ци. В наши дни не у всех Дворов есть доступ к таким местам. В больших городах Дворам приходится скрываться, где получится. Между Двором, у которого есть Драконье Гнездо, и Двором, к которому удача не была так благосклонна, обычны вражда и напряженность. Некоторые деспотические Дворы заставляют меньшие Дворы и свободные семьи платить за доступ к Драконьим Линиям. Другие Дворы находятся в постоянной войне с жадными соседями. Или изгоняются ими вообще.

Дворы часто владеют собственностью в «изменчивом мире» смертных и используют ее для достижения своих целей. Такая собственность называется тань или Алая Ширма. Дворы хорошо опекают своих смертных питомцев, но при этом безжалостно ими пожертвуют, если на то будет необходимость. Так, один Двор может действовать через корпорацию или холдинговую компанию, другой будет использовать в качестве пушечного мяса уличные банды или триады, а третий – встанет за спиной диктатора.

Уничтожение или низвержение Алой Ширмы другого Двора во время Теневой Войны – хороший и мощный удар.

Каиниты, привыкшие к городам, вампиры которых мало объединены общими целями, могут быть удивлены внутренним устройством многих Дворов. В достаточно строгих Дворах разные семьи получают и выполняют обязательства, согласно нуждам Двора. Так, один вампир семьи может приглядывать за местным танем, другой – общаться с призраками, а третий будет стараться поддерживать мир с местными Хенгейокай.

С другой стороны, многие современные Дворы постоянно интригуют друг против друга. Ци еще вполне достаточно, а с учетом населенности Срединного Царства – всегда можно подпитаться со смертных, если понадобится. В местах, где граничат Квинконс и Золотые Дворы постоянно идут тайные интриги, а сами Дворы напоминают тайные общества прошлого. В этих битвах нет ничего святого, и в качестве пешек могут использоваться даже Кин-дзин, если цель достаточно важна.

Структура большинства Дворов семейна – отдельные семьи занимаются своими делами, а их старейшины коллективно определяют большую политику. В некоторых районах Предок правит Двором единолично, как Князь Каинитов или японский даймё. Такое устройство наиболее распространено в Квинконсе и японских кланах.

Срединное Царство заполняют множество Дворов. И у каждого – свои особенности и цели. Вот некоторые примеры:

- **Двор Кости Чунциня.** Мрачный Двор Кости, один из Пяти Царственных Дворов Квинконса, посвятил себя изучению и практике магии, основанной на Инь. Среди его придворных – множество Ц`ин Ши, а свою магию они иногда испытывают на плененных Шэнь или Кин-дзин. Двор Кости скрытен и замкнут, но считается, что он заинтересован в восстановлении доступа в запретные земли Тибета.
- **Дом Бисямон.** Название этого старейшего Дома Японии часто ошибочно переводят как «Буси». Будучи назван именем Ками Войны, этот Дом ищет способ исправить положение своих членов в Великом Цикле, свирепо обороняя Японию от влияния Каинитов. Не входящие в этот Дом могут сказать, что успехов в достижении этих целей Бисямон достиг не слишком значительных, но мало кто решится сказать это Бисямонам в лицо. Дом Бисямон действует через несколько корпораций и гуми якудзы.
- **Праведные Демоны Коулуна.** Состоит из тех Куэй-дзин, что остались в Гонконге после подписания Нанкинского Договора[6]. Праведные Демоны весьма беспокойны и сосредоточены в основном на удержании их толики власти. Разных членов этого Двора объединяют некоторые общие интересы. И многие Дьяволы до смерти боятся реставрации Двора Огня Квинконса.
- **Иньбан.** Один из Зеленых Дворов Кореи. Иньбан – объединение семей, преследующих две цели – стравливание Шэнь Китая и Японии между собой, и сбор нефрита для магических ритуалов. Это ведущий Двор Сеула и он внимательно следит за своими противниками – Хенгейокай в Северной Корее.

Личные Звания

Чин-мэй (Дхарма 0)

Чин-мэй – низшие вампиры кармического цикла, чье Хунь не пережило возвращения в реальный мир. Они безумные, ненасытные падальщики, недалеко ушедшие от животных. Чин-мэй обычно обитают в наиболее глухих и малонаселенных уголках Азии. Также Чин-мэй могут стягиваться туда, где потоки Ци искажены или слабы. Там они бьются между собой и пожирают несчастных смертных, плоть которых питает их.

Большинство Чин-мэй погибает – в схватках с другими Чин-мэй, от рук охотников за нечистью или экзорцистов, или от собственных когтей. Некоторые Дворы Куэй-дзин сами, согласно негласному обычаю, очищают свои земли, если Чин-мэй начинают представлять угрозу для смертных и них самих, хотя уничтожение Чин-мэй нарушает некоторые их священные принципы. Ходят слухи, что некоторые Куэй-дзин держат стаи скованных Чин-мэй для охраны, выслеживания и даже азартных игр, в стиле петушиных боев. Куэй-дзин считают Чин-мэй сбоями в Великом Цикле, душами, обреченными на искалеченную не-жизнь, полную страдания и безумия. Куэй-дзин, что уничтожают Чин-мэй, знают, что делают этим несчастным добро.

Хин (Дхарма 0 - 1)

Хин – «не-личности», те, кто сумел побороть душу Тени, но еще не доказал ценность своего существования в качестве Куэй-дзин. Им дозволили существовать и обучили питаться, но не дали никаких прав и обязанностей. И не дадут, пока те не будут посвящены в стиль не-жизни Куэй-дзин, что может занять несколько лет.

Не-жизнь хин тяжела, и больше всего напоминает военную академию. Хоть в обучении хин принимает участие все сообщество Куэй-дзин, старейшины ожидают, что обучение будет проходить с усердием, изяществом и быстротой. Хин должны вести себя благопристойно, уважительно и – что наиболее важно в Пятую Эпоху – компетентно. Хин, демонстрирующие упрямство, непослушание и невежество быстро исчезают.

Ученик (Дхарма 1 - 3)

Все Куэй-дзин, что получили Второе Дыхание, не оказавшись полностью под властью своего П`о, добились того через комбинацию внутренней силы и врожденных способностей. Куэй-дзин что вознеслись над своим начальным состоянием, обычно следуют определенной Дхарме, выбор которой основан на его духовных способностях и силах. После нескольких лет жестоких тренировок и последующего посвящения, (выживший) Куэй-дзин входит в ряды всех Куэй-дзин, а затем принимаются в семью и (обычно) Двор.

Эти вампиры называются учениками, потому что, вступив в семью и Двор, они сделали первый шаг на пути исполнения своих Дхарм и поиска истинной смысла своего существования. Ученики считаются частью всего сообщества Куэй-дзин. Хоть они находятся в самом низу социальной лестницы, они получают базовые права Куэй-дзин, как во Дворе, так и обществе Куэй-дзин в целом. Права, получаемые учеником, разняться от Двора к Двору, но сам факт обретения прав и уважения другими членами Двора – важный эпизод в жизни Куэй-дзин. Кроме выхода из статуса Чин-мэй, ученик обретает уважение, которого не получают новообращенные Каиниты. Ученики существуют ради будущего Двора и Дхармы. Они поддерживают непрерывность передачи традиций, наследуют Дхарму и вступают на путь поиска возвращения в Великий Цикл. Авторитетные Куэй-дзин видят этих новорожденных вампиров как будущее вампирского рода, а не презирают их или используют как пушечное мясо – как часто со

своими детьми поступают Каиниты. Этим старейшины помогают и воодушевляют учеников на скорый духовный рост. Ну, так, по крайней мере, говорят ученикам.

Все персонажи начинают игру с этим званием.

Дзина (Дхарма 4 - 5)

Как только ученик посвятит достаточно времени изучению учения своей Дхармы, и следуя законам Двора, он достигает того уровня духовного развития, который выводит его разум и тело на новые уровни внутренней мощи и способностей. Этот уровень существования, называемый *лин* (*Ling*), соответствует первому осмыслению учеником потенциала своих сил, и, что более важно, методов их контроля. Достижение лин – один из величайших успехов ученика. Это первое из многих прозрений на пути исполнения своей Дхармы.

Ученик, достигший лин, называется Дзина – как в старину называли духовных гуру. Обретение статуса Дзины – важное событие в обществе Куэй-дзин. Вместе с возросшим общественным весом Дзина получает обязанность по инструктажу учеников. При обретении статуса Дзины, таким вампирам официально придаются один или более учеников, чье правильное духовное взращивание – высший долг этого Дзины. Если ученики – будущее Двора, то Дзины оказывают первое формирующее влияние на этих новичков. Как крупнейший социальный слой среди Катаян, Дзины питают духовный огонь всех Куэй-дзин.

Мандарин (Дхарма 6+)

В традиционном китайском обществе класс интеллектуалов – министров, учителей, советников при дворе императора или губернатора – занимал особое место из-за широты познаний и административной хватки. В обществе Катаян этот статус обретают советники и чиновники при Дворе или местном Предке. Эти Куэй-дзин, как и их смертные аналоги, называются Мандаринами.

Мандарины, будь они советниками в отдельных Дворах или больших политических объединениях, - это Дзины, которые хорошо проявили себя в качестве духовных наставников, а также обнаружили способности к работе советниками. Мандарины образуют отдельную касту в обществе Куэй-дзин. У них свои ритуалы, обычаи и арго, выделяющие Мандаринов среди других социальных классов. Мандарины – советники Предка по политике, послы в других дворах и духовные наставники Дзин. Некоторые Мандарины исполняют другие обязанности: Министр Церемоний, Генерал Убивающих-Чужеземных-Дьяволов или Первый Следователь, например. Также, в каждом Дворе на Мандаринов возложена невероятная ответственность по выбору Предка Двора. Зная об огромной ответственности, лежащей на Мандаринах, многие Куэй-дзин озадачены расчетливостью и замкнутостью этой касты. Хоть они и считаются в обществе Куэй-дзин важными и знающими духовными наставниками и, де-факто, «создателями королей», та аура загадочности, что окружает Мандаринов, смущает многих. Хотя немногие Куэй-дзин признают это открыто.

Предок (Дхарма 7+)

Термин «Предок» у Куэй-дзин имеет множество значений. Он может означать первооснователя или одного из первооснователей Двора Куэй-дзин. Они обычно называются «Предками-Императорами» или просто «Императорами», чтобы выделить их среди последующих носителей этого титула, которые являются или главами определенного Двора Куэй-дзин или правителями определенного региона, объединяющего несколько Дворов. То есть, кого-то вроде Князя Каинитов.

Предка выбирают Мандарины, если должен быть выбран кто-то один. Они определяют кандидатов через комбинацию дебатов и духовных прозрений, а также на

основе развития их Дхарм. Такие выборы – строгая прерогатива Мандаринов Двора. Их слово в определении кандидатов – решающее, равно как и последующее назначение.

Выборы Предка, правящего городом или регионом гораздо более открыты. В данном случае, каждый Двор Куэй-дзин города или региона может прислать свою делегацию для выдвижения и определения кандидатов, а затем – выбора Предка города или региона. Назначаемый на этот пост Куэй-дзин непреклонно демонстрирует политические амбиции и коварство, а духовный фундамент его Дхармы позволяет ему представлять находящихся под его властью Куэй-дзин. По этой причине Предок города или региона также является Предком Двора. Хотя это не обязательно. В некоторых редких случаях, из-за малого количества Куэй-дзин или особо впечатляющего проявления талантов, Предком может стать Мандарин или высокоразвитый Дзина.

Куэй-дзин никогда не становится Предком Двора или города автоматически. Каждый избранный Катаян должен пройти тест лидерства и характера, подтверждая тем самым свою пригодность к правлению. Этот тест, называемый Три Диалога, длится три ночи, и требует проявления всех аспектов способностей Куэй-дзин для его прохождения.

Первая ночь – проверка интеллекта. В течение этой ночи кандидата строго допрашивают все учителя и Мандарины Двора (в случае с региональным или городским назначением – члены всех делегаций) чтобы определить его владение знаниями по разнообразным философиям и учениям Катаян. Жаркие дебаты о духовных делах и требования обращения к наиболее неясным, выпадающим из контекста отрывкам из главных книг Катаян считается нормой. Потенциальный Предок должен находить аргументы с невероятной проницательностью, и что-то меньшее, чем совершенство не признается.

Вторая ночь испытывает физические возможности. От Предка ожидается, что он умеет биться, а потому в эту ночь он встречается в бою с пятью лучшими воинами Двора. В зависимости от Двора, в этом бою оружие может использоваться или не использоваться, но потенциальный лидер должен победить всех своих противников, часто в нескольких битвах, следующих одна за другой.

Третья, и возможно, наиболее важная ночь испытывает душу. Мандарины и учителя, участвовавшие в Диалогах, начинают раздражать кандидата и потихоньку пробуждать его П`о при помощи магии и приемов психологической войны. Вампир должен заглянуть в глубины себя, привести практически взбешенное П`о под свой контроль и отбить все атаки собрания. И при этом – поддерживая свое состояние Хунь. Помимо проверки силы воли, этот тест снимает все психосоматические барьеры, что стоят между Куэй-дзин и его П`о, пробуждая, таким образом, в удачливом кандидате те Силы Демона, что прежде были скрыты.

Не стоит упоминать, что Три Диалога отнюдь не просты. Многие, несомненно, подходящие кандидаты не выдержали третьей ночи и сходили с ума или встречали Окончательную Смерть. Сложность Трех Диалогов показывает, насколько серьезно Катаяны относятся к выбору правильного кандидата на место Предка, равно как и готовность уничтожить одного из своих, чем терпеть последствия неправильного выбора. Куэй-дзин верят, что Небеса, Миры Духов и Великий Цикл несомненно помогут с правильным выбором. Три Диалога считаются традиционным способом определить волю этих царственных сил.

Бодхисаттва (Дхарма 9+)

Когда вампир достигает высших ступеней своей Дхармы, он удаляется из большого мира, от политического и социального взаимодействия, и становится отшельником. Эти аскеты известны как Бодхисаттвы. Бодхисаттвы сконцентрированы на завершении прохождения своих Дхарм и плотской жизни – хотя многие остаются в Срединном Царстве на века, обучая других Куэй-дзин и служа примером правильной жизни.

На высших ступенях своей Дхармы Бодхисаттвы обретают связь с Мирами Духов. Они часто общаются с историческими личностями Куэй-дзин, Великими Предками, Мирами Инь и Янь, и даже Повелителями Яма, каждый из которых, как считают Бодхисаттвы, знает ответы на вопросы о выходе за пределы плотского существования. Только при достижении высших степеней Дхармы сознание Куэй-дзин открывается для диалога с предками. (Цао-лат, несовершенный, называл такое состояние «Вздох»).

Очень немногие Куэй-дзин обретают статус Бодхисаттвы. Это очень долгий процесс, растягивающийся на столетия и даже эпохи. Многие встречают Окончательную Смерть или поддаются своему П`о задолго до достижения уровня Бодхисаттвы. Те же, кто его достиг – невероятно могущественные создания, практически того же уровня, что и Патриархи Каинитов. И среди Куэй-дзин они почитаются как почти равные богам. А некоторые их боятся. И правильно делают. Например, Бодхисаттвы Тигров-Дьяволов веками оттачивали свою чудовищность и ее проявления. Однако даже наиболее ужасные и смертоносные «Просветленные» скорее уважаются, чем почитаются – правда, с безопасного расстояния.

Хоть большинство Бодхисаттв предпочитают жить отшельниками среди дикой природы, некоторые объединяются в общины по всей Азии. Она из самых знаменитых общин обитает в монастыре Шаолинь в центральном Китае как духовные наставники. И все они – Бодхисаттвы. Бодхисаттвы являются духовными лидерами для всех Куэй-дзин, а не только для представителей их Дхармы. И обычно принимают любого Катаяна, обратившегося к ним с вопросом. По сентиментальным причинам, некоторые Бодхисаттвы поддерживают связь с Предком Двора, к которому они когда-то принадлежали, хотя это часто считается проявлением несовершенства. И, хотя по сути с вопросом к Бодхисаттве может обратиться любой Куэй-дзин, их внутренняя духовная сила может быть просто подавляющей и даже невыносимо болезненной, чтобы ее могли выдержать молодые Катаяны.

Существование Бодхисаттвы прекращается по достижении уровня Архата. Это означает, что его Путь Назад завершен. В многотысячелетней истории Куэй-дзин было очень немного Архатов. Архаты – это те Бодхисаттвы, что завершили прохождение своей Дхармы и нашли свое место в Великом Цикле. Они превзошли свой вечный голод и остаток своих ночей они проживают полными отшельниками, пока их сущность не воссоединится с Великим Циклом.

Архаты – святые и будды общества Катаян. Для многих Куэй-дзин они – не-живое доказательство того, что в их вампирском существовании есть цель. Избавление от кармического проклятия и воссоединение с Великим Циклом – основная и предельно животрепещущая проблема Катаян. Архаты – свидетельство значимости Дхарм Куэй-дзин и их места на Земле. Бодхисаттвы верят, что в своих медитациях они общаются с Архатами, получая от них советы и наставления. Во многом, Архаты занимают то же социальное положение и уважение, что и Патриархи Каинитов. Но в отличие от тех ужасных Каинитов, Архаты избегают общества и не вмешиваются в дела всех остальных Куэй-дзин. Их временное пребывание в Срединном Царстве закончилось, и теперь они принадлежат Эпохам и Великому Циклу.

Чужаки

Общество Катаян очень замкнуто. Куэй-дзин считают достойными каких – либо основных прав и уважения только представителей своего вида. Чужакам уделяется очень мало внимания и еще меньше – попечительства. Их активно избегают, на них не распространяется гостеприимство и защита городского Двора. А из иных районов их выставляют силой. Одиночки считаются чужаками. То есть, на них не обращают внимания, как будто их нет вообще. Так, без сомнения, ведут себя с Каинитами. Но статус чужака распространяется не только на иностранцев – в конце концов, все

неизвестные Катаяны могут быть прислужниками Повелителей Яма, и, если посмотреть, даже давние члены Двора могут стать чужими.

Кин-дзин

Каинитов обычно называют «Кин-дзин». Это искаженное «Каин-дзин», или «Дети Каина». Они – главные чужаки, безвестные чужеземные дьяволы и варвары, обрушившие на Срединное Царство Пятую Эпоху. Большинство Катаян считают Кин-дзин врагами, диверсантами и угрозой, невежественными и порочными инструментами Повелителей Яма.

Несмотря на отношение, открытая вражда с Каинитами встречается редко. Сочетание политической рассеянности и личного самоконтроля заставляют эту ненависть проявлять себя как осторожность, подозрительность и тонкость – хотя положение дел меняется. И меняется в весьма жесткую сторону.

По мере роста взаимоотношений между Катаянами и Кин-дзин, личные чувства и объективная реальность часто пересекаются. Медленное проникновение Запада в Азию принесло, помимо торговых судов и войн с коммунистами, еще и Каинитов. А уж в чем в Азии уверены стопроцентно, так в том, что их поток в ближайшее время не уменьшится. Таким образом, Мандарины основных районов проживания Куэй-дзин должны проводить очень сбалансированную политику общения с Кин-дзин. Там в течение десятилетий существует неписаное правило, по которому общаться с Кин-дзин имеет право только Предок города или Двора. Только он может позволить им въехать и только он может отдать приказ об их уничтожении.

Несмотря на свободу политического общения Предков с Каинитами, основная часть общества Катаян все еще отказывается контактировать с ними на любом уровне. В большинстве Дворов считается, что свободное общение или установка личных контактов с Каинитами – серьезное нарушение законов, равное по тяжести государственной измене. Слежение за соблюдением этого правила, в лучшем случае, символическое, из-за плотности населения азиатских мегаполисов. Но уж если нарушителей ловят, то на них обрушивается самое тяжелое наказание. Они сами становятся чужаками.

Акума

Акума, что означает «дьявол», это Куэй-дзин, поддавшиеся уловкам Повелителей Яма и оставившее дхармическое возвышение ради служения демонам. Они разорвали все связи о своими учителями и другими добродетельными Куэй-дзин и отреклись от своей Дхармы. Большинство Катаян ненавидят акума. Хоть они и здорово попортили свою карму, большинство из них еще помнят, что одной из их первейших задач была защита человечества от махинаций Повелителей Яма. Вампиры, что по собственной воле перешли на сторону своего родового врага – нижайшие из предателей и вечный позор для семьи и Двора, к которым они принадлежали.

В Пятую Эпоху Куэй-дзин могут быть объявлены акума и по другим причинам, вроде нарушения законов Двора, отклонения от Великого Закона или свободное общение с Кин-дзин. Объявление акума таким образом традиционно считается наиболее унизительным для Куэй-дзин наказанием. Оно означает, что он – безродный одиночка, отвергший свой путь к воссоединению с Великим Циклом и, в глазах общества Катаян, совершил непростительные деяния.

Из-за последствий объявления Куэй-дзин акума, это обычно очень редко используемая форма порицания. Большинство Дворов и Предков тянут до последнего прежде, чем объявить кого-то акума, но с течением истории последних нескольких сотен лет, в частности – с появлением Каинитов, было создано больше акума, чем того хотел бы любой Предок.

Что особенно неприятно, вампиры Квинконса считают себя и Китай, правильными, чистыми, «центром» общества Катаян. Куэй-дзин окраинных районов Срединного Царства, вроде кланов Японии или Золотых Дворов юго-восточной Азии, часто объявляются акума из-за их нестандартных обычаев. Предположение, что подобная практика оправдывает нападение на так называемых акума ради их Ци и нефрита, обычно решительно отвергается.

Акума обычно притягивают других акума. Служители Повелителей Яма часто взывают к ужасающим демоническим силам, проводя в жизнь планы своих хозяев в реальном мире. Из-за того акума презирают даже Тигры-Дьяволы – задача Катаяна в том, чтобы быть демоном самому, а не подлизываться к другим демонам.

Несмотря на свою отверженность, акума обитают повсеместно в Срединном Царстве. Некоторые даже сумели проявить себя в качестве уважаемых личностей, пройти с помощью Повелителей Яма Три Диалога и стать Предками важных городов.

Хеймин

Одиночки и странники редки среди Катаян. Семья – основная социальная единица общества Куэй-дзин, и вампиры, в нее не входящие, по традиции считаются безродными бродягами. Для одинокого Куэй-дзин, не приписанного к какому-либо Двору и не имеющего Предка, который вступился бы за него, странствия по Срединному Царству чрезвычайно опасны. С появлением Каинитов в главных городах Азии, существование странствующих Катаян очень тревожит Предков, которые страшатся невозможности предсказать возможный неразрешенный контакт с заморскими дьяволами.

В свете этой угрозы, Пять Царственных Дворов приняли закон, впоследствии перенятый другими Дворами, приводящий этих вампиров под статус хеймин. Это слово, заимствованный японский термин, означает «полуличность». В Срединном Царстве хеймин исполняют важные обязанности. Они – официальные посредники между Куэй-дзин и Каинитами, обосновавшимися в Азии. В обмен на работу курьерами и посланниками, они получают от местных Предков рекомендательные письма, позволяющие им без опаски путешествовать по Срединному Царству в любом направлении.

Многим Мандаринам не по душе эта идея – доверить секретную переписку Куэй-дзин, которые сами не намного лучше странствующих бомжей. Квинконс и другие Дворы, нанимая хеймин, уверены, что свобода передвижения по родовым землям и обязательство в железной верности делают использование этих странников приемлемым выбором. Глупость такого подхода может еще проявить себя, но хеймин используются по всему Срединному Царству уже двести лет. А с учетом все нарастающего числа чужеземцев в Срединном Царстве, эта практика может очень сильно расшириться.

Политика

Политика, для вампиров Азии, - очень важный инструмент в поддержании гармонии отношений между разными Дворами. Некоторый недостаток модернизации в разных частях Азии – равно как и сложность социального и делового общения – требует как можно более быстрого обмена информацией и соглашениями по каналам политической связи. В главных городах, скученное население которых может с легкостью поддержать большее число вампиров, чем города Запада, среди Куэй-дзин весьма высоко ценится мирное общение. Любой значительный спорный момент вызывает волнения как среди Куэй-дзин, так и среди смертных.

Предок

Предок Двора Куэй-дзин, если брать их в общем, схож с Князем Каинитов, поскольку они оба управляют всеми вампирами своего района, слоями общества и сферами деятельности. Но на этом все сходство и заканчивается. Вступление в должность, политическая база и права на правление любого Предка от Пекина до Токио, сильно отличаются от достаточной нестабильности влияния Князя в Лондоне или Чикаго.

Наиболее явное отличие – уважение, выказываемое Предку. У Каинитов Князь обычно получает власть через кровавое восстание и поддерживает свое положение, подстраиваясь под городской Примоген, который действует одновременно как Совет и как оппозиция. Вся мощь Князя заключается в его или ее таланте давить потенциальных узурпаторов и удержании Примогена от общей отставки. Почтительное отношение и уважение по отношению к Князю переменно, в лучшем случае. И даже отсутствует в некоторых крупнейших и наиболее беспокойных мегаполисах.

С Предком все по-другому. Во-первых, выбор Предка – общественный процесс. Выбранный из представителей всех участвовавших Дворов Куэй-дзин города, Предок получает полный кредит доверия на его или ее действия (по крайней мере, большинство из них). Процесс выбора сложен и скрупулезен, но редко оспаривается или приводит к внутригородской гражданской войне.

Однако, поскольку в районе может быть два или более Двора, два или более Предка могут обнаружить, что их сферы деятельности пересекаются. Предположим, что Процветающий Министр Опалового Зеркала, Предок ориентированного на духовную сферу Двора в важном городе Азии, сражается за радикальный культ смертных с другим Двором, управляемым Повелительницей Стальных Ножей. Процветающий Министр считает, что культ подпадает под его юрисдикцию. Но Повелительница видит этот культ потенциальным оружием против Каинитов, и желает сделать его Алой Ширмой своего Двора. Объявлена Теневая Война, и ученики с обеих сторон, равно как и посторонние Куэй-дзин, начинают действовать или втягиваются в Войну против своей воли. В результате, на коленях может оказаться и тот и другой Двор, а мирная жизнь смертных в городе – нарушена.

Не нужно говорить, что Каиниты-эмигранты, собирающихся напасть в нужный момент на «лидера» своих загадочных врагов могут обнаружить этот феномен сбивающим с толку и… фатальным.

Политическая власть Предка реальна и практически абсолютна. В сравнении с хаосом Джихада, неясных сделок и распрей, что обычно для Каинитов, порядок, царящий в городах Куэй-дзин под властью могущественного и почитаемого Предка, просто шокирует. Парадоксально, но Предок редко лично поддерживает контроль над такими институтами смертных, как правительство, криминал или бизнес. Такие мелочи он оставляет на Двор или Мандаринов. Обычно Предок достаточно могущественен, чтобы самому вершить свою волю.

Особые права и обязанности Предка заключаются в следующих полномочиях. Во-первых, и что самое главное, Предок – основной законодатель для Куэй-дзин города. Вместе с советниками – Мандаринами, он составляет и претворяет в жизнь законы для находящихся под его властью районов города, защищая интересы различных семей, разрешая разногласия, следя за соблюдением договоров и соглашений между семьями и дворами под его властью. А также - судя Теневые Войны и проводя границы взаимодействия между Куэй-дзин и смертным населением.

Также Предок является представителем своих владений, принимая уважаемых Куэй-дзин других регионов и уполномоченный от своей территории в постоянно меняющихся соглашениях и договорах с Предками других стран. Гарантию безопасности и защиту

может предоставить только Предок. Любой Куэй-дзин, рискнувший отправиться во владения другого Предка, имеет при себе охранную грамоту, выданную Предком его собственного Двора, гарантирующую его защиту правящим Предком в течение его путешествия. Однако как защита и гарантия безопасности дается, так она и отзывается. Недостойно ведущим себя во время странствий Куэй-дзин могут официально запретить посещать владения определенных Предков.

Также, только Предок может свободно общаться с любым и всеми Каинитами на его территории, и контролировать общение с ними любого Куэй-дзин под его властью. Чтобы Куэй-дзин мог вести дела или оказывать гостеприимство представителям любых кланов Каинитов, необходимо разрешение Предка. А эти разрешения просто так не дают.

И в последних – по счету, но не по важности, - Предок имеет всю власть по защите своих владений от злых духов и Повелителей Яма, включая право объявить акума любого Куэй-дзин в своих владениях. Отдельные лидеры Двора обычно сами объявляют акума некоторых неудачников, но за Предком в этом деле всегда остается последнее слово. Объявление акума – важное решение, никогда не принимаемое быстро. Последующее одобрение Предка проходит более или менее автоматически, но в некоторых редких случаях он может отозвать это решение.

Мандат Ада

Считается, что фундамент власти Предка зависит от Великого Цикла. Иронично называемый Мандатом Ада, он схож, по сути, со старыми монархическими идеями о наследовании власти императорскими династиями. Мандат Ада указывает, что Предок города или района является выбранным самим Великим Циклом. Строгие дебаты и дискуссии представителей Дворов, включая составление гороскопов и прорицания при выборе Предка, проводятся, чтобы определить Куэй-дзин, который и является предопределенным правителем.

Это мнение обосновывается долгой жизнью многих Предков, но по сути своей Мандат не очень четок. Хоть многие Куэй-дзин этого и не признают, но есть сильная убежденность в полной противоположности Мандату – убежденность в неподчинении Предку, который оказался порочным, развращенным или забросившим свои обязанности. Мандат Ада не признает, по своей формулировке, существование такой формы оппозиции. Более того, многие старые Куэй-дзин отрицают то, что Мандат позволяет неподчинение. Но некоторые Куэй-дзин, особенно молодежь, считают дуализм вселенной причиной отказа подчиняться законам Предка. В частности – запрету на общение с Каинитами.

Великий Закон

Это сердцевина и дух человека. Оно определяет, как мы себя ведем и во что верим, что хорошо и что плохо, как мы живем и умираем. Это то, что мы есть.

– Роберт Крэйс. Преследование ангела.

Великий Закон – древний кодекс поведения Катаян. Это наиболее важное учение общества Куэй-дзин. Также он называется Пятеричный Путь. И каждому ученику вменяется выучить его и следовать его положениям, что бы он ни говорил или делал. Действительно ли вампир так поступает или нет, и действительно ли семья или Двор твердо придерживаются этого учения – дело последнее. По сути, Великий Закон – та система взглядов, которая, в теории, объединяет всех Куэй-дзин Срединного Царства.

Пятеричный Путь, в отличие от Шести Традиций Каинитов, является чем-то большим, чем свод фундаментальных законов. Пятеричный Путь, выражаясь литературно, это образ жизни. Он пронизывает практически все сферы жизни Катаян, от личных до общественных. Он воплощает личное стремление Куэй-дзин к определению и выполнению своего божественного предназначения.

Пятеричный Путь действует как указатель пути к этому выполнению, но следование и почитание его заповедей варьируется, как и многое среди Катаян. Многие старые и авторитетные Дворы, особенно в Китае, следуют Пятеричному Пути с добуквенной строгостью. Но если отдалиться от центра общества Катаян, то выяснится, что культурные особенности и политические обстоятельства повлияли на интерпретацию заповедей единственно истинного пути не-жизни Куэй-дзин. Если «истинный» путь вообще существует.

Великий Архат Сюэ

Считается, что Пятеричный Путь Великого Закона был создан Катаяном по имени Сюэ (это аллегорическое имя, значащее или «Познание» или «Кровь»), который жил где-то в районе Третьей Эпохи. Согласно легендам, Сюэ был одним из Куэй-дзин, что поддержали кармический порядок. Войдя в один из первых Дворов Куэй-дзин, впоследствии Сюэ стал образцом духовности и баланса. И он был первым Куэй-дзин, после падения Ван Сянь, достигшим Голконды. Кодекс поведения Сюэ (его обычно называют просто «Великий Архат») стал известен, как Великий Закон. Он был получен как через божественные откровения, так и его личные медитации.

Великий Закон

Путь Родины

Помни, откуда ты пришел. Это неизменная часть твоих стремлений и целей.

Путь Родства

Слушай тех, кто пришел раньше. Уважай тех, кто пришел после. Они все – часть истины.

Путь Чистоты

Правда и честь должна содержаться в каждом твоем слове, мысли и деянии, ибо поведение одного описывает всех.

Путь Долга

Осознай свои обязанности пред своими собратьями, силами вселенной и пред собой. И делай все, чтобы исполнить их.

Путь Пристойности

Блюди правильность во всем, что делаешь. Ради Великого Цикла, в каждом аспекте - ради его природы, и этой природе должно следовать.

Два ученика

Пред тем, как Сюэ достиг уровня Бодхисаттвы, он, вероятно, удалился от мира смертных и отправился в дикие места в поисках ученика, что перенимет его знания и мудро распорядится ими. Странствуя, Сюэ повстречал иностранца, путешественника с Запада, который тоже желал избавиться от своей проклятой сути. Этот странник

называл себя Цао-лат (Саулот). Он стал учеником Сюэ, и быстро впитывал учения об внутренней гармонии и умиротворенности. Но Цао-лат оказался несовершенен пред Небесами. Он лишился благосклонности Сюэ и был им изгнан. После чего Цао-лат вернулся на Запад.

Опечаленный, Сюэ продолжил свои странствия и встретил другую страдающую душу, к которой боги были благосклонны. Этого ученика звали Ки. И именно благодаря ему слова учений Сюэ были сохранены в веках и переданы современным Куэй-дзин. Его записи, *Ки Чуань*, Записки Ки, являются главнейшими писаниями Катаян. Каждый, кто следует Пятеричному Пути, от самого молодого из учеников до могущественнейшего Предка, постоянно хранят и изучают их.

Путь Родины

Путь Родины указывает на фундаментальное различие между Куэй-дзин и Каинитами. У Катаян есть одна важная истина – все они пришли из одного места. Каждый Куэй-дзин верит, что он отправился по Пути Назад ради какой-то особой цели. Несмотря на Родину, Дхарму, социальный статус и политическое влияние, ни один Куэй-дзин, пока они связаны Великим Циклом, не отличается по сути своей от других. Все Куэй-дзин едины – через землю, друг с другом, через жизнь и смерть – в месте своей Родины.

Родина раскрывает разнообразие отличий Катаян от Каинитов, как физиологических, так и философских. Все Куэй-дзин рождаются в одном месте, идут по одному Пути Назад и несут одну базовую энергию, текущую сквозь них. Ни один Куэй-дзин не дает Становление другому. У них нет ни наложенного Проклятия, ни слабостей Поколения, как у Каинитов. Нет ни Сиров, ни кланов. Двор и Дхарма – это личный выбор, основанный лишь на личных склонностях и талантах.

Родина рождает образ мышления полностью отличный от воззрений Каинитов, и создает для Катаян образ огромной, могучей общности. Конечно, в любом обществе есть свои разногласия и свары. Но, тем не менее, Катаяны видят себя, во всем разнообразии их объединений, идущими к одной цели – воссоединению с Великим Циклом. И это дает им чувство превосходства над Кин-дзин, которых они считают невежественными, вульгарными и очень, очень опасными.

Путь Родства

Почитание старейшин и предков, живых и мертвых – столп общества Азии. Такое почитание не менее важно и для Катаян, хотя их определение старейшин и предков отличается от принятого Каинитами.

Для Катаян происхождение является результатом двух факторов – Эры возвращения из Миров Духов и личный прогресс на пути развития Дхармы. Прямого родства, как у Каинитов, не существует. Вместо этого Куэй-дзин почитают своих наставников, Дзин и Предков Дворов. В некоторых случаях бывает, что семьи составлены из Куэй-дзин, что были в родстве при жизни. Эти семьи демонстрируют значительно более сильные внутренние узы из-за прямого родства, но концепция родства одинаково весома и значима для всех Куэй-дзин.

Куэй-дзин, что чтят Путь Родства, верят, что у каждого есть нечто важное, хоть и немногое, чему он может обучить других. Чем Куэй-дзин старше, тем большему он может обучить. Но и обратное тоже верно – у молодых Куэй-дзин бывают идеи и прозрения, что равны по важности идеям и прозрениям наиболее почитаемых мудрецов Катаян. Юные ученики считают собранные за Эры знания бесценными, потому что учения и опыт прошлого помогают молодежи занять свое место в Великом Цикле и исполнить их Дхарму.

Родство радикально отличается от взаимоотношений старейшин и потомков Каинитов. Оно настолько сильно, что некоторые Катаяны не останавливаются на обучении у свих непосредственных старейшин - некоторые Дворы предпринимали попытки связаться с Архатами прошлого, вроде Великого Архата Сюэ. Это породило некоторые разногласия среди Катаян, особенно среди молодых учеников. Некоторые ученики, неудовлетворенные учением у своих старейшин, попытались связаться напрямую с Архатами, даже с самим Сюэ, которого они считали единственным авторитетом в обществе Катаян. Как считают эти вампиры, передача учения Сюэ через слишком увлекшихся политикой Предков и Мандаринов, чьи учения слишком замшелы, никак не помогает современным Куэй-дзин. Они ищут истины, чистой и неискаженной, и предпочитают обращаться напрямик к ее источнику. Это неподчинение, из-за своей неясной природы, привело к раздорам среди Куэй-дзин. Хоть молодые Куэй-дзин и не подчиняются своим непосредственным старейшинам, они и не забыли о Пути Родства. И эта тема остается весьма щекотливой.

Путь Чистоты

Личная честь и надежность для Куэй-дзин настолько же важны, как и для смертных. И то, что смертные называют «лицо», у Катаян называется Путь Чистоты.

Слово Куэй-дзин – его обязательство. А его репутация и положение в обществе Катаян – такая же часть его, как если бы оно было плотью от плоти его. Каждый Куэй-дзин имеет определенные права, состав которых определяется его статусом и Дхармой. Каждый Куэй-дзин полностью отвечает за свои дела. В мире Катаян нет места идее ответственности Сира.

От каждого Куэй-дзин ожидается, что он будет держать себя с достоинством – уважать власть и должность, следовать своим Дхармам, следовать законам Двора и правящего Предка и так далее. Чистота заключается в том, что Куэй-дзин должен принимать участие в поддержании Двора и общины в гармонии, воздерживаясь от свершения недостойного или мелочных замыслов.

Влияние Пути Чистоты пропитывает сами основы социального взаимодействия. На публике редко даются прямые ответы, чтобы избежать неудобств и разочарования, следующих после «нет» - диалог Куэй-дзин часто состоит из неопределенностей и загадок. Кроме того, все выдвижения аргументов и разносы проходят за закрытыми дверями, чтобы не привлекать лишнего внимания или устраивать сцены. Внутренние и внешние раздоры распутываются на закрытых церемониях. И даже смертные приговоры выносятся и приводятся в жизнь быстро и тихо. Также, Путь Чистоты требует уважения и поддержания чести других Катаян. Оскорбление или оспаривание чей-либо власти или силы, а также действия, что могут опозорить Двор и Предка, считаются предельно непристойными.

Путь Долга

Все Куэй-дзин объединены одним обязательством, Путем Долга. Обязательство может и принимает множество форм – обязательством пред Дхармой, перед законами и обычаями Двора и правящим Предком. Теоретически, у Куэй-дзин есть обязательства перед энергиями жизни мира, перед богами и даже перед смертными.

В течение Четвертой Эпохи семьи Катаян, изучая писания Ки, создали принципы, которым следуют и по сей день – Пять Обязательств. Это пять положений взаимоотношений, которые отображают взаимосвязь Куэй-дзин с его собратьями по кровопийству и всей остальной вселенной. Это Обязательство Власти (взаимоотношения между Куэй-дзин и чиновниками Двора), Обязательство Наследия (взаимоотношения между старыми и молодыми Куэй-дзин), Обязательство Знаний (взаимоотношения между наставником и учеником), Обязательство Двора (взаимоотношения между Куэй-дзин разных Дворов и Дхарм) и Обязательство Мира

(взаимоотношения между Куэй-дзин и всей остальной вселенной, включая смертных, Миры Инь и Янь, а также Драконьи Потоки).

Эти Пять Обязательств называют механизмом, а Куэй-дзин – его ядром. Чтобы весь механизм функционировал без сучка и задоринки, Куэй-дзин должен поддерживать эти обязательства в порядке. Иначе они могут ослабнуть, и весь механизм придет в негодность.

Но по сути, эти Пять Обязательств – лишь благопожелания. Хоть кто-то из Куэй-дзин и держит свое слово, исполняя Пять Обязательств, такая добросовестность и твердость может и не встретить взаимности у его более приземленных собратьев. Но это неважно. Предполагается, что Куэй-дзин держит свое слово и также поступает при своих действиях и даче клятв.

Как и многое другое у Катаян, при переходе на личный уровень понимание Пяти Обязательств становится туманным. Взаимоотношения Куэй-дзин с тем Катаяном, что считался предком в смертной жизни, или с собственной смертной семьей, неизбежно запутываются при следовании установкам Обязательств. Семейные узы могут оказаться необычайно сильными, причем в самый неподходящий момент. Куэй-дзин предпочитают поддерживать прижизненные связи с другими Куэй-дзин, и могут не подчиниться Двору, если выяснится, что родственники состоят во враждебно настроенном Дворе или следуют «неприемлемой» Дхарме. Кроме того, Куэй-дзин часто используют культурные особенности почитания предков или домашних богов, чтобы использовать в час нужды свои смертные семьи, будь то необходимость в безопасном убежище, нужные действия властных структур смертных или надежный источник Ци.

Путь Пристойности

Пристойность поддерживается через ритуалы, церемонии и этикет. Проще говоря, это правильный способ сделать что-то. Для Катаян все во вселенной имеет только одну истинную суть, а значит, есть только один правильный порядок действий, проведения церемоний или прохождения Дхармы.

Ритуалы и церемонии – основы жизни Катаян. Куэй-дзин понимают, что все их силы и магия происходят из взаимодействия энергий Инь и Янь, что дают жизнь вселенной. Каждая сверхъестественная способность дарована Эбеновым Драконом и Алой Королевой. Избирая себе Силы для изучения, Куэй-дзин проводит сложные ритуалы, чтобы умилостивить духов предков. И эти ритуалы передавались из поколения в поколение в течение тысячелетий.

Эти церемонии называются Взаимностями, и устанавливаются не только между Куэй-дзин и духами. Они могут быть вассальными клятвами, приносимыми одним вампиром другому, завершать подписание договора или контракта, да и вообще использоваться при любом взаимном обмене. Общество Куэй-дзин полно всякими заморочками и формальностями, массой вариантов правильного приветствия, торжеств и ловушек – и все ради поддержания Пути Пристойности. Для Куэй-дзин нет ни легких путей, ни простых ответов – у всего есть смысл и определенное количество степеней развития. Что-то иное оскорбляет не только Великий Цикл и небесные силы, но и сам объект, лицо или обряд. Такие поступки принижают ценность вещей и лишают их суть полноты и приемлемости. Игнорирование Пристойности сильно стопорит Великий Цикл и уводит Куэй-дзин от исполнения их дхармического долга.

Великий Закон в Пятую Эпоху

В разных Дворах Катаян по разному интерпретируют и следуют положениям Великого Закона и Пятеричного Пути – такое случается с многими священными писаниями. Чем тверже следует Двор букве закона, тем пространнее ее истолкование – и толкования Великого Закона в разных частях света свои.

Поскольку Великий Закон базируется на учении одного Куэй-дзин, Сюэ, который следовал одной конкретной Дхарме (какой именно – за века, к сожалению, позабылось), то со временем уверенность в мнении, что один образ мышления и одни обряды одинаково подходят всем Дворам и Дхармам Срединного Царства, здорово пошатнулась. Строгость следования вампира Пятеричным Путем зависит от текущих нужд ситуации, в которой этот вампир находится, и его мировоззренческих установок. На базовом уровне Великий Закон и Пятеричный Путь для Куэй-дзин – опорные точки в вечной борьбе со стремящимся вырваться П`о.

Происхождение Куэй-дзин

Нож, свершающий убийство, это меч, возвращающий жизнь.

- Йокай по прозвищу Мумон. Б
е

Катаяны не считают себя потомками Каина. Но они и не верят в то, что развитие их расы имеет какое-то отношение к любому клану Каинитов. По-настоящему, большинство Катаян смеются над той надменностью, с которой держат себя Каиниты. Особенно когда они хвалятся близостью к Третьему Смертному. Для Куэй-дзин, что слышали эти истории, Каин – всего лишь крестьянин. И убийца к тому же. Не самый достойный предок для целой расы сверхъестественных существ. И многие Куэй-дзин верят, что полный порока, анархии, мании величия и разрушительности стиль не-жизни Каинитов - результат именно такой нелестной родословной.

В свою очередь, как утверждают Куэй-дзин, они – наследники богов, существа, рожденные из смеси материи и духа. Действительно, многие Куэй-дзин считают себя находящимися в немилости, потерявшими свое место в кармическом порядке. Но, тем не менее, Куэй-дзин осознают важность своего положения, в отличие от Детей Каина, и многие из них надеются на восстановление их прежнего возвышенного состояния. Даже те вампиры, что смеются над этим убеждением и верят, что Шестая Эпоха уже не за горами, готовы встретить ее с честью. Оправдывающие потакание желаниям жалобы Каинитов – не для Куэй-дзин. «Если наша карма в том, чтобы стать демонами», говорит Красная Книга Железного Моста, «то мы с радостью прыгнем в преисподнюю».

Повествования о происхождении и близкие к мифам хроники практически так же разрознены, что и похожие повествования Каинитов, и даже больше. Сохранившиеся легенды передавались в устной и письменной форме в течение семи тысячелетий. И они рассказывают о мирах и эпохах, существовавших задолго до появления смертных.

Инь и Янь

Концепция Инь и Янь – наиболее старая и преобладающая в философии Азии. Согласно первым китайским философам, вселенная все время движется. И в действие ее приводят силы Инь и Янь. Инь считается пассивной энергией природы, ее отвечающей частью. Янь – активная часть, двигатель. Принцип Инь и Янь распространился на многие концепции, как абстрактные, так и материальные. Принцип действие-реакция с легкостью все делит на противоположности – свет/тьма, мужчина/женщина и так далее. Из-за взаимодействия этих противоположностей вся вселенная развивается достаточно сбалансировано и гармонично.

Катаянам хорошо известны Инь и Янь. Они – нежить, запертые между Инь, полюсом смерти, и Янь, полюсом жизни. Ци, которым питаются Куэй-дзин обязательно принадлежит или к Инь или к Янь. Также, Инь и Янь проявляются в большей части философии и мифологии Куэй-дзин - от вопроса происхождения их расы, до современных взаимоотношений между разными группами вампиров. Семьи и Дворы Куэй-дзин считают себя воплощениями одной из этих двух сил. Одни Дворы посвящены изучению и применению Инь, а другие - Янь. Более сдержанные Куэй-дзин считают, что даже они находятся в некотором противопоставлении друг другу. А духовные силы и их использование разными Дворами эффективно уравновешивают друг друга.

Двое

Среди всех Куэй-дзин, несмотря на их место рождения или национальную принадлежность, распространен миф о существах, известных как Двое, которые были прародителями вампиров Востока. Описания Двоих могут меняться в зависимости от региона и разнообразия мифологий и мифов о созидании. Но большинство Катаян признают, что эта пара, мужчина и женщина, своим взаимодействием породили Катаян. Двое – воплощение Инь и Янь, чье взаимодействие и противодействие поддерживают баланс и целостность вселенной.

В отличие от Каина, чьи деяния и личность четко описаны Каинитами, мифы и представления о Двоих среди Катаян могут различаться. Если ориентироваться общность культур и наций Срединного Царства, то Куэй-дзин часто по умолчанию называют их Эбеновый Дракон и Алая Королева, чтобы не оскорблять чужих представлений об их природе.

Алая Королева у Куэй-дзин олицетворяет энергию Янь – созидательную, движущую, динамичную силу вселенной. Воины, артисты и сорвиголовы Катаян считают себя подданными Алой Королевы. Многие из них свершают особые ритуалы и приносят клятвы во имя ее. Согласно мифам, Алая Королева породила мужчин и женщин. Ее китайское альтер-эго, На Куа, создала первых людей. Как японская Изанами, она породила острова Японии. Она хранительница чувств, чувственных наслаждений и души Огня. Янь-ориентированные вампиры благодарят и славят Алую Королеву за возможность снова жить и чувствовать.

Эбеновый Дракон, в свою очередь, символизирует Инь – пассивную, созерцательную половину сущего. Мудрецы, отшельники и судьи Куэй-дзин во многом пассивно повторяют его. В Китае Эбеновый Дракон зовется Хунь Дунь. Он – низложенный судья Мира Мертвых, куда после смерти попадают люди, созданные На

Куа. В Корее он – Хван-юнг, который сто дней провел в темноте, стремясь к бессмертию. Эбеновый Дракон противоположен Алой Королеве, противовес необузданным страстям и отсутствующему самоконтролю. Инь-ориентированные вампиры верят в познание и созерцание, в тщательно подготовленные ритуалы как способ познать их истинную природу. И, они надеются, выйти из-под действия кармы.

Куэй-дзин считают себя детьми Дракона и Королевы. В отличие от многих духов, вампиры не состоят из чистого Инь или чистого Янь. Они застряли между ними. Именно поэтому они были избраны, чтобы вернуться в Срединное Царство, чтобы хранить и вести его обитателей.

Великий Цикл Сущего

Существование Великого Цикла Сущего – непререкаемая истина для всех Катаян. Этот Цикл, приведенный в движение Божественным Воплощением Нефрита и поддерживаемый Эбеновым Драконом и Алой Королевой, определяет развитие мира и всего, что в нем есть. Его вечное вращение творит жизни и предопределяет смерти, создает и низвергает империи, создает судьбы людей и животных. Если создания живут в гармонии со своей природой, то они перерождаются во все более возвышенные существа, становясь все более неземными с каждой реинкарнацией. Если же они нарушают волю Цикла, то их души все сильнее отягощаются грехами и развращаются, пока они не станут демонами и не выйдут из Великого Цикла.

Образно говоря, Великий Цикл напоминает колесо с двенадцатью спицами. Каждая спица представляет собой Эпоху развития мира. Через вращение Колеса Эпох мир остается уравновешенным, поскольку оно распределяет все его составные части по предопределенным местам согласно их внутренней природе, Инь или Янь.

Но в Великом Цикле есть и плохая сторона. По мере его вращения, по мере того, как все сущее разделяется на мириады дуалистичных противоположностей, он становится все более хрупким, все менее единым. Для Куэй-дзин падение их вида и все более скудеющее Ци – лишнее тому доказательство. Со следующим поворотом колеса все сущее сойдется в жестокой и, возможно, последней схватке.

Некоторые Куэй-дзин стремятся остановить разрушительный путь Колеса, желая, тем самым, очистить себя. Другие, видя, что Куэй-дзин становится все больше, считают своей задачей ускорить вращение Колеса, чтобы вампиры стали предвестниками Шестой Эпохи. Но так или иначе, большинство Куэй-дзин считают Каинитов демонами, присланными подготовить конец Цикла. И по мере сражения Куэй-дзин с Каинитами, пришествие Шестой Эпохи будет или отсрочено или ускорится.

Первая Эпоха

Первой Эпохой традиционно считается период до создания вселенной. В этот период, называемый также Эрой Небес, Инь и Янь не были разделены, все было Одним и Одно было Божественным Воплощением Нефрита. Первая Эпоха была периодом полнейшей гармонии, что наиболее важно для взаимосвязи всех вещей. Многие Куэй-

дзин верят, что исполнение их Дхарм позволит им вернуться в это состояние. Кое-кто, конечно, считает Первую Эпоху чистым мифом, потому что они привыкли считать исполнение своих Дхарм освобождением от заключения в тюрьме бренной плоти.

Вторая Эпоха

Вторая Эпоха, Эра Красоты, отмечена отделением Миров Инь и Янь от Срединного Царства, которое несло элементы их обоих. В эту же Эру пришел в движение Великий Цикл. Тогда были рождены Эбеновый Дракон и Алая Королева, и их взаимодействие друг с другом и противодействие друг другу привело в движение Колесо, объединяя материю и дух.

Вскоре после этого Эбеновый Дракон и Алая Королева научились дышать. И пока они дышали, начали принимать форму Десять Тысяч Вещей материи и духа. Туда, куда дышал Эбеновый Дракон, появлялись духи и предметы Инь. Там, куда дышала Королева, обретали форму духи и предметы Янь. Вскоре миры материи и духа были «надышаны» полностью. Драконы и боги странствовали по молодому, яркому миру, и для них Небесами были учреждены обязанности и иерархия во Дворах духов.

Однако, поскольку небесные создания тяготели к определенным мирам, кое-кто из их числа ускользнул от внимания и наставлений Эбенового Дракона и Алой Королевы. Эти создания, лишенные четких указаний, оставили свои обязанности и не смогли следовать воле Небес. Одни существа стали дуалистично противоположны друг другу, а другие с нездоровым дисбалансом объединяли в себе Инь и Янь. С течением Второй Эпохи появились демоны и чудовища, ненасытные поглотители Ци.

Худшие из них устроили себе логова в глубинах самых дальних областей миров. Поправ волю Божественного Воплощения, эти демоны поглощали Ци целых регионов, а затем брали эти больные и отравленные земли под свою руку. Армии демонов сражались между собой, и сильнейшие заставляли остальных демонов присягать им. Эти архидемоны, называющие себя Повелителями Яма, опустошали окружающие их земли и планировали захватить исключительно для себя огромные запасы Ци.

Чтобы защитить Великий Цикл от лап Повелителей Яма, Дракон и Королева породили и привели в мир Шэнь – меняющих облики Хенгейокай, фей – Камуи и многих других. Для этих существ были установлены определенные задачи, чтобы, при их исполнении, Цикл двигался, как положено. Люди, плод любви Королевы и Дракона, тоже пришли в мир во Второй Эпохе. И это было без радости воспринято Повелителями Яма. Завидуя своим более чистым собратьям, Повелители Яма скрывались среди первых смертных, насылая на них болезни, кошмары и разрушение.

Божественное Воплощение было встревожено деяниями демонов. Но Повелителей Яма было много, и большая их часть обитала в мрачных твердынях, вдали от ока Небес. И выходили наружу только ради завоеваний и разрушений.

Появление Ван Сянь

И, для того, чтобы защитить своих новорожденных подданных, Божественное Воплощение даровало свою милость некоторым лучшим из людей – существам, совсем недавно пришедших в мир.

Представители этой расы звались не Куэй-дзин. Они были Ван Сянь, Десять Тысяч Бессмертных. Избранные за свою мудрость, силу и уравновешенность, Ван Сянь не были ни чисто смертными, ни чисто духами. Они сочетали и то и другое. Чтобы стать Ван Сянь, душе смертного надо было пройти Миры Духов и снова вернуться в Срединное Царство. Настроенные, таким образом, на Миры Духов, Ван Сянь могли впитывать энергию Миров Инь и Янь – Ци – и использовать ее для поддержания себя и своих сил.

Эти первые Ван Сянь были уверены, что под взором Небес все было устроено как подобает. Кроме того, они были ответственны за первых людей, из числа которых были избраны. Ван Сянь не нуждались ни в пище, ни в питье, и сами драконы одаривали их. Подобно богам, питавшимся Персиками Бессмертия, Ван Сянь питали себя Ци, которое они аккуратно впитывали из самого мира.

Эра Легенд

Третья Эпоха, или Эра Легенд, была славным временем, когда Ван Сянь с честью исполняли свои обязанности пред Небесами. Они были бессмертными императорами, убийцами демонов, богами, что странствовали среди людей и направляли их развитие. По приказу Эбенового Дракона, Алой Королевы и самого Божественного Воплощения, Ван Сянь очистили мир от служителей Повелителей Яма. Если дух или демон излишне буйствовал, Ван Сянь могли изгнать его из Срединного Царства, а потом доложить о проступке его начальнику. Если волю Небес нарушал правитель-смертный, то Ван Сянь могли наставить его на нужный путь. По мере обретения ими мудрости и выполнения своих задач, они уходили из мира и присоединялись к богам. Тогда Эбеновый Дракон и Алая Королева избирали других Ван Сянь, чтобы заменить ушедших.

Ван Сянь присматривали за нарождающимися селениями человечества, что образовались на Тибете и вдоль течения Желтой Реки в древнем Китае. Ван Сянь направляли людей в их устремлениях, охраняя их и наблюдая, чтобы все происходило в соответствии с волей Небес. В древних свитках описаны Желтый Император, О Куни Нуши и другие герои. Опираясь на дары Дракона и Королевы, Ван Сянь очистили землю от Повелителя Яма и их подручных, изгнав этих нечестивых тварей в глубины Миров Инь и Янь или уничтожив их.

Эти первые Куэй-дзин, фактически, стали мифами. И именно поэтому ту Эпоху называют Эрой Легенд. И именно во время Эры Легенд было написано большинство учений и священных текстов Катаян, хоть и немногие из них полностью сохранились до наших дней.

Годы шли, и тайные нашептывания Повелителей Яма смутили эти благороднейшие умы. Ван Сянь забросили свои священные обязанности и предали доверие к ним. В Третью Эпоху некоторые Ван Сянь познали ужасный секрет. Боги научили их брать Ци из его природных источников. Но его можно добывать и из других источников. Ци содержится в плоти, оно течет в крови, дыхании и нефрите. И оно может быть отнято у тех, кто слабее Ван Сянь.

Сначала Ван Сянь отнимали Ци только у демонов, чудовищ и других врагов. И чем больше они это делали, тем проще им было оправдать свои стремления к этому. И чем больше Ци они похищали, тем сильнее становилась их жажда.

Эра Прекрасного Увядания

Четвертая Эпоха Великого Цикла началась в ужасе и пламени. Полководцы Ван Сянь обагрили землю кровью. Бессмертные генералы вели орды рабов в беспрерывные набеги за нефритом и кровью. Среди смертных распространились культы смерти, посвященные утолению все более растущих аппетитов Ван Сянь. Они развязали войну с другими Шэнь Срединного Царства, дойдя до того, что стравили Хенгейокай друг с другом, ради возможности разграбить их святыни. Даже духи убоялись алчности Ван Сянь. Миры Инь и Янь отошли дальше от Срединного Царства, и путь к ним стал сложнее. Духи и мудрецы пытались образумить Ван Сянь, но алчность и голод ослепили и оглушили их. В конце концов, алчность Ван Сянь стала непереносимой, и драконы воззвали к Небесам, моля о помощи.

И Небеса ответили.

Ван Сянь были низвергнуты со своих тронов и рассеяны по всем Пяти Направлениям. Божественное Воплощение Нефрита отняло у них возможность дышать. Они стали холодными, неживыми существами. Но все же они не были и мертвыми. Ван Сянь обнаружили, что, лишившись дыхания, они навсегда отделены от мира живых. Но, отвергнув свое предназначение, они не имели ничего, что держало бы их среди мертвых. Новые Ван Сянь, лишенные истинного перерождения, были вынуждены занимать мертвые тела, которыми обладали при жизни. И, поскольку им понравилось отнимать Ци других, Божественное Воплощение решило, что они не смогут питать себя как-либо иначе.

Затем, завершив работу, Божественное Воплощение отвернулось от Срединного Царства, Дворов духов и самого Великого Цикла. Лишившись надзора, Повелители Яма и их прислужники вновь проникли в Срединное Царство. Хенгейокай, озлобленные помимо всего прочего, разорениями, причиненными Ван Сянь, напали на смертных, которые бездумно следовали за своими бессмертными повелителями.

От своих заблудших детей отвернулись и опозоренные Дракон и Королева. Но только после того, как оставили им Дхармы, скрытые в облаках, дожде, ветре и крови, чтобы однажды Ван Сянь могли искупить свои грехи и вновь занять свое место в Цикле.

По мере вращения Колеса, Стена между мирами смертных и духов становилась все толще, и Ван Сянь могли родиться, лишь очень постаравшись. Продраться сквозь призрачную стену стало сложной задачей, и лишь те, у кого П`о было достаточно сильно, были достаточно свирепы для этого. По какой-то странной иронии Небесами было решено, что лишь отягощенные злом могли стать Ван Сянь. Они продолжили странствовать по Срединному Царству, как было решено в ранние годы мира. Но поскольку они отвергли предназначенное им место, ряды Ван Сянь стали пополнять лишь смертные, переполненные голодом и похотью. Те, кто должны были быть хранителями Срединного Царства стали его вечным пороком.

Если раньше они походили на богов, то теперь Ван Сянь напоминают демонов, которым однажды поддались. И, к собственному сожалению, Ван Сянь поняли, что их адом стало само Срединное Царство.

Так Десять Тысяч Бессмертных стали Ван Куэй – Десятью Тысячами Демонов.

Пятая Эпоха

Сейчас, в Пятую Эпоху, Ван Куэй, или Куэй-дзин, воистину несчастные существа. Куэй-дзин, сводимые с ума П`о, принужденные вселяться в трупы и поддерживать их краденой жизненной энергией, страдают от своего существования не менее, чем Каиниты. По сути, Голодным Духам приходится даже хуже, так как личные страдания перекрывает невообразимая, общая вина.

Даже Зрение Ци напоминает им об их проваленных обязательствах. Зрением Инь видят они, как Срединное Царство поглощает упадок. Зрением Янь они видят пульсирующие, рваные энергии войны, ненависти, ярости и ужаса. Второе Дыхание воистину многих Куэй-дзин забрасывает прямиком в вечный ночной кошмар.

Куэй-дзин должны решить, желают ли они исправить Великий Цикл, попытаются ли они сбежать или поддадутся своему проклятию и станут чудовищами. И решение уже скоро придется принимать.

Будущее – Шестая Эпоха

Шестая Эпоха – это Эра Скорби. Это нижайшая точка Великого Цикла. И многие Куэй-дзин верят, что ее приход будет возвещен тотальными разрушениями, когда Повелители Яма захватят власть, и будут править миром. Сколько Шестая Эпоха будет длиться – неизвестно. Но все убеждены, что она неизбежна и будет чрезвычайно жестока.

Среди Куэй-дзин распространено несколько мнений о том, что будет происходить в течение или после Шестой Эпохи. Оптимисты считают, что Срединное Царство и Миры Духов воссоединятся, а драконы и духи вернуться к своим обязанностям пред Небесами. Другие считают, что воссоединение произойдет, но это будет концом Срединного Царства, потому что все вернется к состоянию всеединства, как во времена Первой Эпохи. Третьи же, что часто путешествуют в Миры Инь и Янь, считают, что власть над миром перейдет от Божественного Воплощения Нефрита к сильнейшему Повелителю Яма, который станет Императором Демонов. И Куэй-дзин будут изгнаны из Великого Цикла в вечное забвение.

На пороге Шестой Эпохи состояние Колеса Эпох занимает многих Ван Куэй. Вампиры, готовящиеся к жестокой и мучительной Шестой Эпохе, считают, что несмотря на все страдания и смерти, она рано или поздно завершится. И Великий Цикл, сделав полный оборот, вновь придет к Первой Эпохе. Но то же число Куэй-дзин предрекают, что накопившийся за века кармический груз отяготит Колесо Эпох так, что оно перестанет вращаться вообще. И это, утверждают они, возвестит наступление ужасающего конца для мира.

Эра Скорби каким-то образом, но кончится. С этим согласны все Куэй-дзин – как Каиниты, когда говорят о Геенне. Но факт существования Великого Цикла делает наступление Шестой Эпохи для Куэй-дзин неизбежным. В отличие от паникующих Каинитов, которые готовы на все, чтобы остановить или отменить ее наступление, Куэй-дзин с этим смирились. Каким бы образом она не настала и сколько бы она не длилась, Шестая Эпоха придет. И пришествие ее будет жестким и безжалостным.

Это Великий Цикл Сущего – сама жизнь.

---

[1] — Благодарю за помощь и рекомендации в переводе членов сообщества ru_hokku.

[2] — Приводится здесь и далее по изданию: «Дхаммапада»: Перевод с пали, введение и комментарии В.Н.Топорова. Памятники литературы народов Востока. Bibliotheca Buddhica XXXI. Издательство восточной литературы. – М., 1960.

[3] — Ныне – Сиань.

[4] — Снятия шкуры.

[5] — Здесь и далее использовался стихотворный перевод Валерия Перелешина, 1971 г, и комментарии к нему.

[6] — Подписан 29 августа 1842 года в результате победы Великобритании в Первой Опиумной Войне. По нему Китай должен был выплатить контрибуцию в размере 21 млн. долларов, передать Великобритании остров Гонконг и открыть некоторые китайские порты для английской торговли.

[7] — Входит в состав книги «Плоть и кости Дзэн». Здесь и далее – по переводу с английского В.И. Нелина.

Глава 2. Второе Дыхание

Цветок, дыханием дракона несомый,
Древо, шепча, шелестит.
Стальными когтями пронзенный,
В тени его спящий лежит.

Серьезность – путь к бессмертию. Легкомыслие – путь к смерти.

– Дхаммапада.

Лампа Театра Теней

Все под Небесами имеет место.

Абсолютно все.

Мудрец. Медицинская сестра. Палач. Демон. Опарыш. Вампир.

Место есть у всего. Большинство достаточно мудро, чтобы это место знать. Куэй-дзин, однако, приходится искать свое место под Небесами, прежде чем они смогут использовать свои истинные силы. Более того, они должны сначала познать себя, прежде, чем они смирятся со своей природой. Но в любом случае, Куэй-дзин – нечистые паразиты, изгнанные с глаз всех хороших ребят. Они, конечно, могущественны, даже бессмертны, но что значит их мощь, если вспомнить о вечном голоде в вечных ночах?

Представ пред этой пустотой, Великий Архат Сюэ опечалился. С рассеянием Ван Сянь он отправился в долгое странствие. Он странствовал 1000 лет и все это время искал секреты пяти элементов. Со временем он создал Пятеричный Путь и, как гласят легенды, основал пять Дхарм, пять священных мировоззрений, для направления жизни Проклятых.

Создание их может, несомненно, напоминать представление театра теней. Но оно наполнено смыслом. Подобно дрожащим теням, отбрасываемым фонарем – многие мистики верят, что они могут жить своей жизнью – иллюзии мира смертных могут вести к прозрению великих истин. Найдя свою роль в этом представлении театра теней, Куэй-дзин находит и свое место. А выйдя за пределы этого места и самого мира, он – теоретически – может обрести покой.

Несмотря на название – сочетание искаженного термина Сюэ, Ди`хана, с санскритским термином, означающим, закон судьбы – Дхармы никак не связаны с Индуизмом, Буддизмом, Конфуцианством, Даосизмом, Синто и, тем более, Христианством. Это изначальные пути, которые были проложены задолго до того, как были рождены пророки и философы этих великих религий. Нельзя сказать, что на их принципы не оказала влияние культура Буддизма или других религий. Современность это только подтверждает. Но Катаяны, ищущие истинного просветления должны, как и всегда, сторониться легких дорог, которые предстают пред взором смертных, и искать неявные тропы – пути, что открывают дороги истинного знания.

Также, жизненно необходимо помнить, что Куэй-дзин – чудовища. Вампиры. Пожиратели жизненной энергии. Ходячие трупы. И они чрезвычайно страшатся этого факта. Дхармы могут быть средствами возвышения, но многие Катаяны считают их путями к совершенству. Если кто-то – чудище, то он может придти к выводу, что совершенство означает необходимость стать еще более чудовищным, чем он есть сейчас. Следовательно, Куэй-дзин – не мудрецы, рассуждающие о снах бабочек и собирающие цветы лотоса в поисках просветления. Они – монстры, ищущие смысл своих не-жизней.

Дхарма – это не путь обретения мощи, и не схема проезда к просветлению. Вместо этого, ее следует считать серией благих предзнаменований, просыпавшимися зернами пшеницы, оставленными теми, кто проходил здесь прежде. Каждый вампир должен найти свой путь. Дхарма лишь подсказывает, где начать искать, а не указывает, куда и где делать каждый шаг. Поиск – часть большего путешествия.

Место под Небесами

Западные концепции греха и искупления, жизненно важные для каинитской Человечности, достаточно чужды большинству Катаян. Нельзя сказать, что вампиры Востока считают их чем-то плохим или хорошим. Они, скорее, считают себя выше всего этого. Просто потому, что вампиры – нечисть. Однако место под Небесами они занимают с какой-то целью. В отличие от Каинитов, Куэй-дзин от этого особо не страдают. У них на это выработался дзэнский взгляд: «Я нечисть. Но я существую. Поскольку я существую, для этого есть определенная причина». И Дхарма помогает найти эту причину.

Хоть и напоминая каинитский принцип Поколения, Дхарма, скорее, работает как обращенная вспять Человечность. Она указывает не меру падения вампира, а степень его возвышения над первоначальным состоянием. Когда Куэй-дзин впервые возвращается из Миров Духов, он не более, чем вурдалак-каннибал. Затем – если повезет – он вспоминает, кем он был и начинает жить как некто с появившимися могучими силами. Со временем эта оболочка сходит – вампир ищет видимость покоя и судьбы. Пустая мощь забавляет лишь поначалу. Но, как могут подтвердить старейшины Каинитов, со временем она пожирает сама себя и вечная жизнь становится пустой.

Мудрость – и тяга к ней – часто приходит с возрастом. В первые несколько лет не-жизни вампир опутан принципами смертных. Ослепленный своими новообретенными силами, он возвращается в свой прежний дом, чтобы свести счеты и выгрызть новые сферы влияния. Но со временем приходит осознание того, что игры смертных подобны тысяче рассыпанных рисинок. Они и слишком малы, чтобы все собрать, да и заниматься этим придется долго. Вампир, проживший достаточно долго, чтобы по достоинству оценить бессмертие, рано или поздно захочет больше, чем просто сверхчеловеческие возможности. Следование путем Дхармы занимает время множества людских поколений, светочи этого пути – моменты просветлений, называемые Д`ен – направляют его в ночи.

У Дхарм есть и практическая польза. Большинство Дворов Куэй-дзин требуют хотя бы минимального знакомства с каким-либо дхармическим путем. Живые мертвецы слишком опасны – и для живых, и для мертвых, и для всех прочих – чтобы их оставить опозоренными, невоспитанными. Отступник, не желающий узнавать свое место в сущем, живет недолго. Вскоре он надоедает Предку, уставшему от подобной напасти в своих владениях, и его обучают, порабощают, изгоняют или уничтожают. С другой стороны, Куэй-дзин, стремящийся узнать цель своего существования, уважается за свою просветленность. Просветленность помогает вампиру и в поглощении Ци. В чем большей гармонии с сущим находится вампир, тем лучше он может использовать жизненную энергию оной. В дальнейшем просветленность помогает вампиру превзойти силы своих более слабых противников. Некоторые Силы Души просто не сработают, если какой-нибудь юнец применит их против просветленного старейшины. И никакая

мощь не сможет так же помочь вампиру в утолении его голода, кроме как простой гармонии. Куэй-дзин может превзойти свои страдания, развивая свои познания.

Каждый персонаж - Куэй-дзин следует одной из пяти Дхарм, описанных ниже. И начинает игру со значением Дхармы 1. Он не основаны на силе. Дхарму нельзя повысить за очки опыта. И они не означают мощь персонажа в **Вампирах Востока**. Они, скорее, мера жизненно важного, но эфемерного, символа – поиска своего места в сущем. Для живого мертвеца хоть какие-нибудь знаки судьбы могут быть единственной надеждой.

Правила

Изучать Дзен - этот расцвет человеческой природы - нелегко в любом возрасте и для любой цивилизации. Многие учителя, настоящие и ложные, задавались целью помочь другим в постижении Дзен… Дзен - это не секта, а опыт.

- Пол Репс и Сензаки Ниоген, Плоть и Кости Дзэн[1].

Определить при помощи игромеханики нечто, что отвергает определение – коан, достойный патриарха Дзэн. Как передать душу в цифрах? По сути, продвижение по пути Дхармы – опыт отыгрыша и созидания истории, а не набор модификаторов и очков опыта. Оно движется через персонажа и его действия. Это как легкий ветерок, полет которого нельзя заметить. Только почувствовать. Хотя его движение колеблет ветви над головой. Постижение Дхармы – превыше слов. Выразить ее игровыми терминами – вызов.

Было сказано, что Дзэн нельзя передать словами. Что определить «Дзэн», значит забыть, что это. Это же очевидное противоречие истинно и для Дхармы. Чем сильнее вы стремитесь точно выразить его, тем больше от этого уходите. Эта проблема так же близка вампирам, как и вашей группе. Учеником, который спросит старейшину о «способе перехода на следующий уровень Дхармы», прошибут ближайшую стену и отошлют. Озарения, отмечающие продвижение Катаяна по пути Дхармы, должны исходить из того, что он познает – проще говоря, из происходящего в вашей истории.

История

Ни одна таблица не подскажет Мастеру, что делать. В лучшем случае, следование Дхарме и история игры должны быть едины. К счастью, тут есть немало общего, чтобы сформировать первые эпизоды вашей игры. Путь к просветлению начинается с этих первых шагов.

Если упрощать, то следование Дхарме выглядит так:

- Саттаа – Смерть, Миры Йоми и Возрождение.
- К ` наа – Голод
- Рё – Обучение
- Коа – Бегающая Обезьяна
- Д ` ен – Десять Рассветов
- На Тоу – Странствие
- Суру ` а – Обретение Места
- Д`а – Всеосознание. Вечный Лотос.

Второе Дыхание начинается с того, что новорожденный вампир продирается сквозь Стену и насыщается. Это отмечает его переход от смертного к Куэй-дзин. Впоследствии, после периода буйства, он обретает себя настолько, чтобы стать цивилизованным членом общества. Тут начинается его обучение. Первый из Десяти Рассветов – это неожиданные вспышки сатори (смотри ниже), что освещают путь Дхармы. Он может застигнуть вампира до или после его обучения и подсказать ему, что

в не-жизни есть нечто большее, чем просто жажда крови. Рано или поздно Куэй-дзин начинает искать все больше ответов и оставляет свою прежнюю жизнь – начинается Странствие, отмеченное озарениями, приключениями и долгими медитациями. Со временем, Странствие откроет вампиру его место под Небесами. Он примет это место и станет старейшиной Куэй-дзин. После столетий служений и сложных медитаций, он может достигнуть священного Д`а – известного на Западе, как Голконда, состояния просветленности.

Выглядит просто. Но это не так. Выглядит четко. Но это тоже не так.

Первые шаги очевидны – душа призывается с того света и возвращается в мир живых. А потом все усложняется. Некоторые Куэй-дзин никогда не проходят дальше К`наа. В безумии своем, они жрут и жрут, пока кто-то или что-то не уничтожит их. Другим везет больше – компания вампиров вводит новорожденного в какую-нибудь общину, где он узнает – или не узнает – о той роли, которую ему предстоит сыграть. В большинстве случаев, полуобученный Катаян вскоре понимает, что у него есть некая важная цель и пытается ее определить. Иногда знание приходит, стуча его по голове палкой, называемой Д`ен, пока его глаза не откроются. Иногда это видение ускользает от вампира – он слышит шаги, но не видит дорогу. Страдающий, он странствует, пока Д`ен не проявляется – и это может занять годы. Чем боле четким становится видение, тем больше он желает увидеть. Странствие может длиться десятилетиями, даже столетиями, пока вампир не будет удовлетворен. Иногда путешествие усложняется – шаги заглушает хлам на дороге. Иногда просветление не приходит вообще. И тогда Куэй-дзин отказывается от этой задачи, успокаивается или ищет другую дорогу. Дхарма не так проста, как кажется. И никогда не подчиняется неким безоговорочным условиям.

Эти периоды не-жизни вампира рождают множество историй (примеры – смотри ниже). Изобретательный Мастер может собрать обрывки этих истории и начать с них. Как воздушный змей, сюжет «летит» благодаря устройству (правила), бегу (Мастер) и ветру (отыгрыш). Пока воздушный змей летит, его полет – Дхарма – не заметен. Но потом в действие вступают правила приведенные в этой главе ниже.

Сатори и Д`ен

Следование Дхарме начинается со вспышки озарения. У смертных эта вспышка называется сатори, момент понимания, после которого мировоззрение ученика меняется навсегда. Концовка многих дзэнских историй содержит строку: «И в этот момент он был просветлен». Этот момент, известный магам как Пробуждение, происходит в жизни человека лишь один раз. Малые сатори, известные как Прозрения, отмечающие меньшие изменения сознания, моменты продвижения по таинственному пути.

Вампир испытывает свое первое и величайшее сатори в момент обретения Второго Дыхания. Если другие души возвращаются в цикл кармы, остаются запертыми в Мирах Духов, или (как заявляют некоторые) возвышаются или нисходят к некой вечной загробной жизни, вампир «рождается заново». Сатори приводит Куэй-дзин в бешенство, когда же он успокаивается, пред ним лежит дорога его новой не-жизни. Меньшие сатори, называемые Д`ен, освещают участки этой дороги, если вампир, конечно, желает на них смотреть. Эти Д`ен отмечают прохождение Дхармы. Сама Дхарма, в свою очередь, ведет вампира к следующей Д`ен.

Бегающие Обезьяны – Озарения и Ослепления

Эти вспышки озарений происходят во время особых ситуаций. Хоть часто они и не бывают совсем уж экстремальными – некоторые из них совсем безопасны, как внезапное понимание коана Дзэн, - но при них поражается привычное мышление вампира, и снимаются иллюзии, что скрывают эту мирскую ловушку. Эти иллюзии

неизбежны, даже для вампира. Одно дело сказать «Сущее не существует». Но совсем другое – идти по миру так, будто его нет вообще. Когда что-то потрясает эти иллюзии, может оказаться, что Д`ен уже поджидает за углом.

Но случается так, что иллюзии со временем истаивают сами. Куэй-дзин, в конце концов, бессмертны. На первых порах своей новой не-жизни вампир часто пребывает опутанным узами своей прежней жизни. Со временем эта жизнь забывается, проявляются новые знания, и те игрушки мира смертных становятся все менее важными. Со временем они исчезают совсем – они просто перестают считаться чем-то важным – если Катаян готов по собственной воле отбросить их.

Согласно философии Куэй-дзин, у вампира есть срок в одну человеческую жизнь, чтобы разобраться с делами и повеселиться. В течение этого периода, называемого Коа или «Бегающая Обезьяна» за свою дикую кипучесть, не ожидается, что вампир будет действовать мудро. Хоть видения и указания, что ведут по пути Дхармы, начинают происходить именно в этот период (смотри «Пути Кармы»), старейшины признают, что молодежь скорее будет забавляться с иллюзиями, вроде обезьян, что дерутся с тенями. Рано или поздно тени исчезают, и Куэй-дзин – на это надеются – начинает вести себя как взрослый.

Когда Бегающая Обезьяна играет с тенями, она познает, насколько они иллюзорны. В эти моменты, выражаясь в игромеханических терминах, растет уровень Дхармы персонажа. При благоприятных случаях он обретает шанс увидеть кусочек своего пути. Если он осознает его важность, его уровень Дхармы поднимается.

Иногда случатся так, что тени побеждают Обезьяну. Эти моменты ослепления, называемые Дяо, уводят вампира с дороги. Литературно выражаясь, он сбивается с пути. В игромеханических терминах, они отмечают потерю Дхармы – персонаж забыл и свою цель, и свой путь. И теперь он должен блуждать, «ослепленный», пока снова не отыщет их.

Несмотря на все прогнозы Предков, период Бегающей Обезьяны мотает Куэй-дзин вперед и назад между Д`ен и Дяо. Вампир недалеко уйдет по пути Дхармы в период Коа. Следовательно, юный Куэй-дзин ограничен низкими уровнями Дхармы. И пройдет еще достаточно времени, прежде, чем он сможет ухватить хотя бы тень высших ступеней. К счастью, от молодежи не ожидают мудрости, лишь внимания и почтительности.

С приближением Шестой Эпохи Бегающие Обезьяны могут и не обрести полноты своих возможностей. Втайне, многие старейшины считают, что такова воля Небес – и потому используют их как пушечное мясо. Это может быть последней Дхармой молодежи – стать тем маслом, которое льют в огонь вампиры-правители.

А может быть, и нет.

Боги не говорят.

Дворы вампиров

В течение периодов Коа, Рё и На Тоу, клинок Дхармы закаляется десять тысяч раз. Период Суру`а отмечает готовность вампира принять свои обязанности. Прежде, чем стать Дзиной, он назначается на место в общественной иерархии. Хоть она может быть достаточно приземленной, знания вампира ведут его к принятию большей ответственности – к управлению другими жителями своей земли и к наставлению на путь молодых Куэй-дзин. Принимая это место, монстр рано или поздно становится Мандарином. А то и Предком. Многие вампиры заканчивают свои странствия здесь – длинные ногти доказывают их мудрость.

Но некоторые на этом не успокаиваются. Сотня Облаков сияет для них с вершины горы Меру. К тому моменту большинство Куэй-дзин уже осознают, что весь мир – иллюзия. И лишь некоторые еще служат этому порождению театра теней. Мудрецы идут дальше, оставляя свои обязанности, мощь и титулы ради духовного. Уроки, которые они ищут, слишком таинственны, чтобы их описать. Коаны Дзэн – не более, чем кучка щебня, по сравнению с мудростью, искомой великими бессмертными. Если города смертных полнятся Бегающими Обезьянами и корчатся в руках Мандаринов и Предков, будущие Бодхисаттвы карабкаются по нематериальным склонам горы Меру, оставив прошлое позади.

Сотня Облаков

Высшие уровни Дхармы так же незримы, как капли дождя в горной туче. Так же неописуемы, как запах ночи. Вампир должен прожить множество смертных жизней, прежде, чем высшие истины Сотни Облаков станут явными. До того он может декламировать сутры, произносить коаны и направлять элементы, не понимая, что он действительно делает.

«Сотня Облаков» - метафора, описывающая состояние истинного умиротворения, исключительное состояние, при котором даже обязательства пред Небесами остаются в стороне. Облака – это не мощь, хотя менее развитые Куэй-дзин могут считать их таковыми. И не иллюзии, хотя они могут казаться таковыми тем, кто их не понимает. Достигая Сотни Облаков – мудрецы понимают, что это символ, а не нечто материальное – Куэй-дзин почти достигает божественности, но останавливается и ведет к этим дверям других.

Подобно туману, что образует их, Сотня Облаков неощутимы. Ни одна сутра не описывает их суть, ни один урок не вмещает их истин. Считается, что Куэй-дзин, достигший их, уже не вампир – или он стал высшим вампиром. А может быть и тем и другим.

Как уже говорилось, боги молчат. А склоны Меру очень круты.

Выбор Дхармы

Ни Небо, ни Земля не знают доброты:
Живые твари им - как чучела собачьи,
Но также и мудрец не знает доброты,
И люди для него - как чучела собачьи[2].

– Лао-Цзы, Дао Дэ Дзин.

Поскольку с течением жизни остатки прежней души теряется, Куэй-дзин быстро приучается вести свой путь, ориентируясь на то, что он сделал – или не сделал – при жизни. Задача в том, чтобы разобраться, должны ли те события вновь вести переродившегося вампира тем же путем, которым он следовал при жизни, или уводить его от явно подразумевающейся судьбы к тому, что он избегал при жизни.

Пример: Шарлотта Чен была инфорсером[3] триады 14К. При жизни она невероятно жестоко убивала своих противников и оставляла изуродованные тела в качестве предупреждения. Но жизнь ответила ей тем же. Инфорсер противника подстрелил ее и столкнул в гавань Толо.

Переродившись, Шарлотта могла бы следовать Рыку Тигра-Дьявола – пути П`о – и продолжить свою полную жестокостей жизнь. Или наоборот, она могла бы последовать Пути Блистательного Журавля – пути Хунь – потому, что при жизни у нее набрался немалый кармический долг, который может быть выплачен только оставлением ее прежнего стиля жизни.

Когда она вылезла из гавани, эту убийцу меньше всего волновала ее судьба. Она была голодна. И компания докеров стала неплохой закуской. Ее следующей целью была месть. Подстреливший ее должен быть выслежен и убит. Старые связи –которые уже знали о смерти Шарлотты – обновлены и заведены новые. По мере того, как она выслеживала противника, были открыты тысячи новых дверей и наглухо заколочено несколько старых. Маяк просветления может оказаться за любым из этих порогов. Вот только за каким?

Может быть Конрад Чу, Дзина с Голливуд Роуд, заметит талант Шарлотты к убийствам. Зная, насколько опасна, даже для вампира, может оказаться неосторожность, Конрад знакомит Шарлотту с Танцем Бьющегося Дракона. По заповедям этого пути, немертвый убийца учится быть в согласии с живыми существами. А к тому времени, как Шарлотта порвет своего убийцу на британский флаг, она может понять, что в жизни есть нечто большее, чем месть. Ее поиск начинается.

В игровых терминах, игрок должен выбрать Дхарму, основываясь на уровнях Добродетелей персонажа и его планов на будущее. Если вы играете Шарлоттой, то вы можете выбирать из следующего:

- Вы можете сохранить старые привычки, взять за основу значение высочайшей Добродетели и выбрать Дхарму на ее основе. Шарлотта встает на знакомые рельсы и следует Рыку Тигра-Дьявола.
- Для более интересной игры, можно избрать путь, основываясь на значении нижайшей Добродетели. В Мирах Йоми Шарлотта узнает о своем огромном кармическом долге. Вернувшись в Срединное Царство, она решает искупить свои преступления через безжалостную дисциплину и добродетельность – Путь Блистательного Журавля.
- Если действия персонажа приводят к парадоксальным результатам, имеющим мало общего с ее Добродетелями – вроде предрасположенности Шарлотты к убийствам – вы можете выбрать Дхарму, основываясь на чем-то контрастирующем с тем стилем жизни, который она привыкла вести.

Добродетели, лежащие между крайностями, редко указывают путь. Просветление и интерес исходят из противоположностей. Лучшие истории обычно случаются тогда, когда персонаж стремится к чему-то, что сложно обрести, или когда что-то кажется легким, но все время ускользает, почти оказавшись в руках.

Смена Дхармы

Выбор не обязательно делается единожды. Большинство Куэй-дзин начинают, следуя одним путем, а потом покидают его, ища другой судьбы. Иногда они возвращаются к своей истинной цели. Бессмертие предлагает больший выбор возможностей, чем жизнь любого смертного, и эти выборы не так просты, как может показаться.

Если персонаж проваливает четыре броска Дхармы, то вы можете сменить путь. Похоже, судьба не очень дружелюбна к вампиру, И, разочаровавшись, он может последовать другим Путем. В большинстве случаев, на тот же путь можно позже

вернуться снова. Или же вы можете просто отказаться от выбранного пути и начать новый, и не делая четырех неудачных бросков.

В любом случае, за это придется заплатить. Уровень Дхармы обнуляется. Куэй-дзин начинает новый Путь с первого уровня, и теряет и статус и преимущества, дарованные прежней Дхармой. Если это происходит первые 50 лет не-жизни, то такие неудачи считаются чем-то само собой разумеющимся. Вампиру, самое большее, сделают выговор. Это ему может не понравится, но это лучше, чем быть опозоренным.

Если уровень Дхармы Куэй-дзин выше пятого, то смена пути будет стоит ему и значительной доли уважения в пред другими Куэй-дзин. Он становится подобен мотыльку, потерянной душе, неспособной найти упокоения, и сильно теряет лицо в глазах старейшин. Если персонаж обретет уровень Дхармы выше пятого, он не сможет вернуться на этот Путь, уйдя с него. Павшего с таких высот мудрости персонажа переполняет позор, и он уже никогда не сможет следовать заповедям проваленной Дхармы. Если таким образом провалиться во всех пяти Дхармах, то душа отправляется в забвение, и вампир встречает Окончательную Смерть.

Броски Дхармы

Если важное событие поколеблет иллюзии мира смертных, то Мастер может попросить вас сделать бросок Дхармы. Иногда это хорошо, потому что это – благоприятный случай и близко просветление. А иногда это может означать неприятности, например, с вами случился Момент Ослепления. В любом случае, чувство целеустремленности схватывается в бою с П`о вампира. Когда туман рассеивается, то Дхарма может возрасти, понизиться или остаться на том же уровне.

Список Дхарм описывает случаи, которые могут принести случайное просветление или ослепление. Заповеди различных Путей могут быть найдены в их описаниях.

Благоприятные случаи

Куэй-дзин навечно заперт между чудовищем и Бодхисаттвой. В момент Д`ен Демон бушует. Как только ваш персонаж достигнет момента просветления, сделайте бросок противодействия, используя Добродетель вашей Дхармы против уровня вашего П`о. Бросок необходимо делать, даже если П`о – ваша Добродетель. Управлять Демоном и быть управляемым им – разные вещи. Если Добродетелью является Баланс, то следует использовать разницу между наибольшей и наименьшей Добродетелями.

Сложностью броска является постоянное значение Силы Воли. Чтобы выйти на новый уровень осознания, надо сначала подавить свое эго. Естественно, вы не можете тратить временную Силу Воли, чтобы получить автоматические успехи в броске Дхармы. Вы не можете заставить себя просветлиться, но только открыться этому.

- Если Добродетель Дхармы побеждает, вас настигает просветление. И обретаете уровень Дхармы. Во вспышке, в невидимом разряде молнии, обрушившемся с небес, растворяются все заботы мира смертных, даже если это происходит посреди боя, и вас настигает чувство упокоения. В этот момент вы можете делать все, что угодно, ведомые чувством предназначения. Следующие несколько ваших действий будут, возможно, исходит из самой сердцевины избранной вами Дхармы – благоприятное событие показало, насколько правильным был выбор.
- Если побеждает П`о, то вы впадаете в состояние души Тени. Глаза застилает черно-алая пелена, украденное Ци кипит под кожей, как горячее масло. К`наа, Голод, сметает все, и вы подчиняетесь вашему П`о. К чертям просветление – вы голодны!
- В случае ничьи, все остается так же, как и было. Где-то, каким-то неведомым чувством, вы понимаете, что этот ускользающий клочок тумана может быть… забудьте. Это действительно неважно. Глупо предполагать, что могло произойти нечто важное. Не-жизнь продолжается.

Моменты Ослепления

Иногда вампир, особенно молодой, ведет себя так эгоистично, что озарение тускнеет. Демона питают такие моменты, и он подталкивает к ним, когда это только возможно. Уподобление жалкому смертному стоит Куэй-дзин просветления. Мудрецы утверждают, что если он не сможет подняться выше мирских устремлений, то он заслуживает того, чтобы собирать рассыпавшийся рис целую вечность!

Никто не идеален. Даже могучейшие из Предков имеют свои слабые места и могут забыть о своих обязанностях пред Небесами. Если вампир халатен, сделайте бросок Дхармы, как описано выше. Сила Воли – ваш враг, а не помощь в борьбе Добродетели и Демона.

- Если побеждает Добродетель, вы восстанавливаете свое чувство предназначения. Где-то в глубине вашего разума грохочет гром и ваши руки трясутся. Вы колеблетесь, ошарашенные неожиданным ужасом. Затем это проходит, как несомый водой мусор и через некоторое время о нем ничего не напоминает.
- Если побеждает П`о, Небеса хмурятся. Ваш взор перекрывает тьма, и словно неожиданный удар молота сокрушает ваше мертвое сердце. Все исчезает. Вы на мгновенье слепнете и падаете на колени. Когда тьма рассеивается, ваше чувство предназначения рассеяно, как тысяча рисинок по полу. Затем Демон берет над вами контроль, и все вокруг становится кроваво-красным. Ваш персонаж теряет уровень Дхармы.
- Если не может победить ни одна из сторон, в глубине вашего разума собирается темный туман. В сознании вновь вспыхивают страдания в Мирах Йоми, и вы слышите, как вопят обреченные, пока ножи для свежевания делают свою работу. Затем это ощущение проходит, оставляя лишь жгучий стыд. Хоть вы и не можете покраснеть, вы стараетесь прикрыть лицо. Чудовище и мудрец расходятся, оставляя опустошенное поле боя.

Уровень Дхармы – Ноль

Молодые Бегающие Обезьяны должны быть осторожны. При низкой просветленности Демон стоит совсем близко. Дяо в этот момент может превратить разумного вампира в чудовище-каннибала, Чин-мэй. Немногое для Куэй-дзин более позорно, чем впасть в это безумие. Это как для взрослого стать мочащим пеленки младенцем. И хоть этот младенчик человечинку кушает, он остается младенцем.

Большинство Куэй-дзин начинают свою не-жизнь как Чин-мэй, и никогда не становятся чем-то большим. Павший в дхармическом поиске может обрести прежнее состояние, но это сложный и позорный процесс. Какой-нибудь учитель – обычно, старейшина Куэй-дзин, но часто попадается родич по семье, а то и живой мудрец – должен взять обезумевший труп под свою опеку, очистить его подходящим ритуалом и наставлять его, пока он не обретет прежнее состояние.

В игровых терминах, учитель ловит Чин-мэй, связывает его, притаскивает в какое-нибудь священное место, очищает его молитвами, курениями и водой, а затем проводит ритуал Восстановления Дхармического Баланса. Впоследствии, спасенный вампир оказывается немало должен тому, кто вывел его из того позорного состояния.

Заметка Мастеру

Теоретически, вы можете делать броски Дхармы по три-четыре раза за ночь – жизнь вампиров полна крутых поворотов. Но со временем взлеты и падения станут рутиной и просветление будет обрести все сложнее. С точки зрения проведения Истории, броски Дхармы следует делать только в чрезвычайных обстоятельствах – не чаще одного раза за сессию – и только в очень напряженных моментах.

По мере развития персонажа, броски Дхармы должны становиться все реже. Нужно нечто большее, чем счастливый случай, чтобы достичь высших уровней Пути – они требуют полного посвящения себя этому, опыта и мудрости, которые приходят лишь со временем. То, что раньше было чудесным, становится скучным. Если Куэй-дзин щелкает коаны как орехи, то загадки теряют эффективность. Персонаж должен найти другие способы открыть себе волю Небес. Вполне неплохо будет повысить на единицу сложность броска Дхармы, если персонаж вновь использует уже применявшийся метод развития.

Пример: Шарлотта Чен не понаслышке знакома со смертью. В процессе поисков того, кто подстрелил ее, вампир-инфорсер была два раза практически на пороге смерти. В первый раз она испытала Д`ен попав под горящее перекрытие здания. Близость к смерти подсказала ей кое-что об иллюзорности жизни, и она обрела уровень Дхармы. Во второй раз она находилась на складе в момент его взрыва. Этого было недостаточно для озарения. Мастер позволил игроку Шарлотты сделать бросок Дхармы, но теперь кидать придется против сложности 9, а не 8. Возможно позднее, при других обстоятельствах, хрупкость жизни научит ее еще чему-то об ее Пути. В игровых терминах, игрок сможет сделать бросок при нормальной сложности, если Шарлотта встретится со смертью каким-либо другим путем и в другое время. Но теперь ей понадобятся новые испытания, прежде, чем дорога ее судьбы станет яснее.

Дхармы
Пять Дхарм

Рык Тигра-Дьявола (П`о) – Путь Юга, Огня и Призрачного Пламени

Путь Блистательного Журавля (Хунь) – Путь Севера, Воды и Крови

Песня Тени (Инь) – Путь Запада, Металла и Кости

Путь Тысячи Шепотов (Баланс) – Путь Центра, Земли и Нефрита

Танец Бьющегося Дракона (Янь) – Путь Востока, Дерева и Плоти

Броски Дхармы

Благоприятные события: Добродетель Дхармы против П`о в броске противодействия, сложность – значение постоянной Силы Воли.

Добродетель побеждает: Вспышка Д`ен, +1 уровень Дхармы

П`о побеждает: Демон бунтует, впадение в состояние Демона на одну сцену.

Ничья: Вампир обескуражен, никаких изменений.

Моменты Ослепления: Добродетель Дхармы против П`о в броске противодействия, сложность – значение постоянной Силы Воли.

Добродетель побеждает: Куэй-дзин сохраняет контроль над собой, уровень Дхармы не меняется.

П`о побеждает: Вспышка Дяо, -1 уровень Дхармы.

Ничья: Вампира гложет стыд. Или не гложет. Никаких изменений.

Уровень Дхармы и Преимущества

Уточнение: Таблица Уровней Дхармы и Преимуществ содержит некоторые

явные «фишки» развитого осознания.

- **Уровень Дхармы** – и так понятно
- **Социальное преимущество** – дополнительные кубики в любом Социальном Броске против Куэй-дзин с более низкой Дхармой
- **Максимальное значение парных добродетелей** – Куэй-дзин, далеко прошедшие по дхармическому пути могут поднимать значения парных Добродетелей до более высоких значений. Например, Куэй-дзин с шестым уровнем Дхармы может поднять Хунь и П`о или Инь и Янь до 6 каждую, или до 4 и 8, или до любого другого значения, в сумме образующего 12.
- **Максимальное значение параметров** – Подобно Каинитам с высокоэнергетичной кровью, просветленные Куэй-дзин могут сконцентрировать свое Ци так, что он может поднимать значение Атрибутов, Способностей и Сил выше 5.
- **Ци –** указывает, сколько очков Ци вампир может тратить одновременно.
- **Статус –** указывает на предположительное положение вампира в обществе Катаян при его уровне Дхармы. Там есть и свои исключения – глупые старейшины и особенно просветленные Дзины – но их немного и они редки.
- **Возраст –** указывает на «минимально необходимый возраст» для обретения уровня. Переходная точка, Шестой Уровень, означает единство Инь и Янь – баланс, которого надо достигать многие годы и который требует еще больше для освоения. Заметьте, что это лишь минимально необходимый возраст для достижения уровня – многим Куэй-дзин требуется гораздо больше времени для его обретения.

Благоприятные случаи

- Быть обученным Куэй-дзин, достигшим более высоких степеней, чем вы в вашей Дхарме
- Быть обученным Куэй-дзин, достигшим более высоких степеней, чем вы в другой Дхарме
- Получить совет от Бодхисаттвы
- Получить совет от Повелителя Яма или другого настолько же могущественного духа
- Первое путешествие по Мирам Духов
- Понять коан учителя
- Сделать что-то в рамках заповедей вашей Дхармы, что будет стоить вам чего-то важного[4]
- Медитировать не менее недели определенным образом (смотри ту часть)
- Оказаться на пороге смерти (в одном уровне здоровья от уничтожения)
- Увидеть благоприятное знамение

Моменты Ослепления

- Нарушить важную заповедь вашей Дхармы
- Следовать заповедям вашей Дхармы, но каким-либо очень серьезным способом ошибиться

- Быть невероятно эгоистичным
- Устремиться к мирскому и отвергнуть просветление
- Поддаться П`о (даже следуя Рыку Тигра-Дьявола)
- Узнать, что наставляющий вас на пути Дхармы лгал вам
- Быть изгнанным священником или другим человеком с Истинной Верой
- Убить старейшину или Бодхисаттву
- Впасть в Малую Смерть
- Получить плохое предзнаменование

Уровень Дхармы	Социальное преимущество	Максимум парных добродетелей	Максимальное значение параметров	Ци за ход	Статус	Возраст (лет)
0	-4	10	5	1	Чин-мэй/хин	Любой
1	0	10	5	1	Ученик	Любой
2	0	10	5	1	Ученик	Любой
3	0	10	5	1	Ученик	1
4	0	10	5	2	Дзина	5
5	0	10	5	2	Дзина	10
6	1	12	6	3	Дзина/Мандарин	100
7	2	14	7	4	Мандарин/Старейшина	250
8	3	16	8	6	Старейшина	500
9	5	18	9	8	Бодхисаттва	1000
10	?	?	?	?	Бодхисаттва/Архат	?

Религии Востока

Истина одна. Но мудрецы называют ее по-разному.

– Ригведа.

Нельзя обсуждать просветления без упоминания мировоззрений, которые рассказывают о высшем. Каиниты, как правило, намертво застревают в пределах Иудео-Христианских взглядов. Они могут следовать им или отвергать, но не могут от них куда-то деться. Куэй-дзин, в свою очередь, мало дела до Западных богов. Их веры могут показаться непонятными для Западного склада ума, но эти мировоззрения «вытачивали» азиатские культуры – особенно, их «таинственность» - тысячелетиями. Здесь от них, по сути, толку никакого, кроме, разве что, пользы для отыгрыша. Невозможно описать персонажа-азиата, без описания некоторых азиатских особенностей.

Уточнение. Эти описания, в основном, кратки и просты, вроде описания Христианства в стиле «монотеистическая религия, сосредоточенная на боге-творце, антагонистом которого является Сатана. Бог установил список законов, принял форму

человека для искупления грехов человечества, и пообещал спасение для верующих и погибель для неверующих». Тщательное рассмотрение каждой религии Азии займет всю эту книгу и еще понадобится. Тем, кому интересно – загляните в список источников в Введении.

В отличие от популярного Западного заблуждения, Буддисты, Даосы и иже с ними - не потерявшие индивидуальность просветленные киборги, изрекающие дурные загадки и говорящие с совершенно жуткими акцентами. Наоборот, исповедующий Дзэн самурай может быть так же эгоцентричен, как и любой американский ковбой, хотя его понятие об эго будет несколько отличным от общепринятого. Также легко и ошибиться, считая эти религии мирными гимнами гармонии и почтительности. Помните, они дали миру сеппуку, поля смерти[5] и казнь «Смерть от Тысячи Порезов»[6]. А в великолепном фильме Цуй Харка «Зеленая Змея» нам демонстрируют, что фанатичный Буддист или Даос настолько же пугающ и опасен, как и архетипный христианский охотник за ведьмами, который пытает невинных во имя Христа.

Другие религии, в частности Христианство, тоже поддерживают и тревожат смертных Азии. Приверженцы их среди Куэй-дзин скорее исключение, чем правило. Но, в целом, допустимо сделать вампира-христианина из Гонконга. Но вообще вампиры Востока основывают свои мировоззрения на других религиях.

Анимизм

Древнейшая религия, согласно которой все в мире содержит духов. И этих духов надо почитать, умилостивлять и, в нужных случаях, изгонять. С духами общаются шаманы, называемые по-разному, что позволяет простым людям заниматься своими делами. В большинстве анимистичных религий почитаются духи предков. Это включает в себя жертвоприношения, обряды, ночные бдения и праздники, чтобы духи предков были спокойны. Анимизм лежит в основах многих локальных и племенных религий, и оставил свой след на Конфуцианстве и Синто. Для предприимчивых вампиров это еще и источник Ци, потому что они поняли, что духи существуют.

Атеизм

Для коммунистов, правящих в Китае, Вьетнаме, Северной Корее и Камбодже, религия – подпорка, паразит, тянущий соки из народа и сажающий ему на шею жреческую элиту. Личная честь, преданность коммуне и верность семье – единственное, что имеет цену. И никак иначе быть не может. Многие вампиры хотели бы в это верить. Но прошедшие через Миры Йоми бывшие коммунисты должны заново все переосмыслить. Их политические пристрастия могут и сохраниться, но они видели слишком многое, чтобы отрицать загробную жизнь.

Буддизм

Корень слова, означающего самую могучую религию Азии, происходит из санскрита, от слова*budh* – «пробуждаться» или «знать». Как и его основа, Индуизм, Буддизм учит, что мирское существование – лишь иллюзия. А чтобы познать истину, надо выйти за пределы человеческого восприятия. Этому препятствует танха – «желание» или «эго». И эта черта у Куэй-дзин развита едва ли не до предела. Чтобы подавить танха, Буддист должен следовать Восьмеричному Пути. Он включает в себя правильное понимание, правильное стремление, правильную речь, правильное поведение, правильный образ жизни, правильное усилие, правильное направление мысли и правильное сосредоточение. Следуя этому Пути, любой человек - и даже вампир – может выйти из цикла страданий и достичь нирваны – смерти тела и обретения умиротворенности.

Многие считают этот Путь слишком строгим. А для вампиров он даже еще более тяжел. Буддийскую философию – особенно Дзэн – невозможно описать в определенных терминах. Идеалы Буддизма потрясающи, но, как и в других религиях, читать их проще, чем выполнять. Для Куэй-дзин, который вне Пути по сути своей, Восьмеричный Путь – источник надежды, разочарований, ужаса и стремлений. Смертные, следующие Пути, действительно пугают. Они сияют Истинной Верой и используют разнообразные способности для изгнания нечисти. Многие Куэй-дзин стремились к нирване, но не смогли победить свою «не-чистоту». Но они

продолжают пытаться. Многие ищущие Дхарму исповедуют Буддизм, но скорее по привычке. И если легенды не лгут, то у них есть шанс обрести нирвану.

Конфуцианство

На пике периода Воюющих Царств – времени, настолько жестокого, что многие Куэй-дзин были уверены в преждевременном наступлении Шестой Эпохи – священная философия учителя Куня Фу-цзы сформировала, и, возможно, даже спасла, китайскую культуру. Конфуцианство основывается на том, что праведный человек может достичь гармонии через Жэнь – высшую добродетель, которая охватывает доброжелательность, любовь, сочувствие, ответственность и достоинство. Высокая распространенность закона, искусства и традиций развивает в людях Жэнь. И это позволяет им жить в гармонии. Дэ, сила, что расцветает из добродетели, поддерживает общество через добровольное согласие, а не через подавление. Считается, что это – воля Небес.

Идеи Конфуцианства создали немалую часть китайской империи и культуры. Ради достижения Жень правители сооружали стены и дороги, родители создавали выпестованные семьи, ученые распространяли знания, а воины защищали свою землю. Многие Куэй-дзин, осознав величие Жэнь и Дэ, творили великие любовь и щедрость – или чудовищные зверства – во имя Небес. Для Конфуцианца, порядок и добродетель – тот цемент, что скрепляет сущее воедино. Осознание своего места в этом порядке – одна из важных основ дхармического поиска вампира.

Индуизм

Невероятно сложное объединение различных верований, маскирующихся под единую религию, утверждает, что этот мир – иллюзия, созданная нашими собственными чувствами. Оставаясь ослепленными тенями, подобно Каинитам, люди не замечают тот великий танец, что кружит вокруг них. Жизнь, смерть, удовольствие, агония – все вертится в упорядоченной, но совершенно непредставимой системе. И боги – только часть ее. Ты можешь наслаждаться иллюзией, пока не познаешь истину, но помни, иллюзия – это всего лишь иллюзия. Рано или поздно ты должен возвыситься над ней. Многие Куэй-дзин поддерживают эту мысль, избрав ее как фундамент своего дхармического поиска. Имя этому поиску дано Индуизмом, что отражает мощь влияния этой религии.

Ислам

Ислам, наиболее распространенный в Малайзии, учит, что служение Единому Богу – путь к спасению. Несмотря на то, что на Западе она считается агрессивной, вера в Аллаха мирна и благожелательна – при условии следования воле Бога. Добро и Зло – не абстракции, а реальность. Отрицание добра порождает зло. Поскольку немногие Куэй-дзин считают себя «добром», те из них, кто следует заповедям Ислама, воистину достойны жалости. Они избирают или Путь Блистательного Журавля, или находятся на нижайших степенях Тигров-Дьяволов.

Синто

«Путь Богов» ведет свою историю от анимизма японцев. Согласно этой религии нас всюду окружают духи природы и предков, и они имеют личность, как и любой человек. И они могут быть капризными. Поэтому мудро всегда находиться с ними в хороших отношениях через жертвоприношения, молитвы, храмы и милосердие – а также знать, как от них избавиться, если ритуалы не сработают.

Многие современные японцы считают себя одновременно Синтоистами и Буддистами – это позволяет одновременно ублажать духов и развивать себя. Хоть люди и расходятся во мнениях относительно идей реинкарнации и Синто – Возвращаешься ли ты в цикл, паришь в мире смертных или, в некоторых случаях, не так и не эдак? – большинство японских Куэй-дзин следуют священным путям только чтобы учиться у

духов и получать от них пользу. Хоть духи, по большей части, и невидимы для смертных, Хенгейокай и некоторые Куэй-дзин знают их очень хорошо.

Даосизм

Даосизм, будучи более философией, чем религией по сути своей, принимает множество форм - от простого образа жизни до боевых искусств, магии, науки и алхимии. Хоть в истоках своих оно мирно и гуманистично, Дао (Путь) сочетает в себе спокойствие и агрессивность. Оно отвечает нуждам времени. И Куэй-дзин знают, что бывают времена великого добра и времена безграничной жестокости.

По сути своей, Даосизм – это философия (или религия, как вам будет угодно), настроенная на изучение живительной энергии сущего – Ци – и направление ее через человеческое тело и разум. Это путь гармонии, энергии, которой потрачено ровно столько, сколько надо на выполнение поставленной задачи. Мудро использованная, она может творить чудеса. И даже тогда чудеса будут тихи, спокойны и просты. Но этой магии доступны великие свершения – Силы Куэй-дзин основаны на контроле Ци и находились под глубоким влиянием Даосизма.

Естественно, Путь требует дисциплины. Даос совершенствует свое искусство до великолепия, развивает свое тело, разум и чувства, чтобы воспринять течение энергий и направить ее на путь наименьшего сопротивления. У Вэй – искусство недеятельного действия – собирает Ци и направляет его на твои нужды без лишних усилий. По понятным причинам, Даосизм очень популярен среди Куэй-дзин. Но голод все же остается. Разорвав связи с жизнью, Куэй-дзин лишили себя гармонии Пути. Они должны отбирать Ци силой и направлять сквозь тело силами Демона. Смертный мастер тайцзичуань при помощи Ци может быть как вода. Куэй-дзин, в свою очередь, становятся сточной трубой и плотиной.

Польза Дхармы

И зачем же тогда так париться ради просветлений? Их трудно достичь, и доступны они только, в какой-то мере, только старейшинам Куэй-дзин. Почему бы просто не накапливать мощь и обретать уважение через свои сверхъестественные способности и личную силу?

К сожалению, именно это и показывает разницу между многими юными Куэй-дзин и их более традиционалистичными старейшинами. Развращенные Западом кёнси мало-помалу перестают почитать раскрытое сознание. Большинство из них скорее предпочтут жевать трупы, чем взбираться на склоны Меру. Но с возрастом приходит и тяга к чему-то большему. Мирская мощь так же мимолетна, как падение листа. А потому, большинство Куэй-дзин, переживших свой период Бегающей Обезьяны, так или иначе, посвящают себя следованию Дхарме.

Дисциплина и проницательность имеют свои преимущества. Горячий молодняк может зевать от мудрствований старейшин, но никогда не будет делать этого откровенно и неприкрыто. Предназначение дает старейшине такие силы, о которых новорожденные Куэй-дзин могут только мечтать. Поначалу Бегающие Обезьяны следуют Дхарме лишь чтобы обрести эти силы. А потом постигают Десять Тысяч Радостей служения Небесам… даже если это служение делает из них чудовищ.

Некоторые значимые Радости включают:

Почтение

Его дает просветление. Среди вампиров Азии управляющий своей судьбой немало почитается. А беспечные кровососы забываются, несмотря на всю их возможную мощь. Этот статус (или его отсутствие) начинает работать во время всех Социальных действий – в виде количества кубиков, используемых игроком.

Если, при общении со своими сородичами, Куэй-дзин воспринимается как невоспитанный ребенок, то ему приходится очень сильно постараться, чтобы произвести на них впечатление. Таким образом, молодым и несобранным вампирам очень сложно впечатлить своих правителей. В свою очередь, чудовища, посвятившие себя развитию, способны устрашить своих сородичей, просто шевельнув бровью. Куэй-дзин, освоившие свои пути, просто светятся гармонией. Все, что бы ни сказал Бодхисаттва, будет воспринято с предельной серьезностью. У старейшин очень хорошие Социальные броски.

Эти модификаторы показывают сверхъестественную харизму персонажа и его положение в обществе Куэй-дзин. Вообще, они проявляются только при общении с другими Куэй-дзин, но любой достаточно проницательный Каинит может ощутить просветленность, если встретит его носителя. А поскольку старейшины Куэй-дзин загадочны и пугающи для людей, Каинитов и даже Хенгейокай, то Мастер может учесть, что вампиры с высокими значениями Дхармы (7+) имеют очень низкую сложность в Социальных действиях и против представителей других видов. Более молодые Куэй-дзин такого преимущества не имеют.

Питание

Ци – жизнь сущего. Чем более настроен вампир на свою цель в сущем, тем легче ему поглощать Ци. Низшие вампиры должны питаться плотью или сосать кровь, но высшие способны просто вдыхать эту энергию из мира. Более просветленные вампиры и управляют Ци лучше. Подобно тому, как старейшины Каинитов с легкостью управляют своей высокоэнергетичной кровью, так и мудрый Куэй-дзин способен до невероятных уровней усилить поток своего Ци при помощи магических практик и развитых знаний.

В игромеханических терминах, эта близость к Ци позволяет Куэй-дзин получать Ци из различных источников и использовать его во все больших количествах единовременно.

Защищенность

Некоторые силы просто не действуют на вампира, у которого Дхарма выше. Юнец, попытавшийся как-то воздействовать на душу старейшины, просто выставит себя на посмешище – в лучшем случае. Высокие уровни Дхармы также защищает Куэй-дзин от воздействия Истинной Веры.

Умиротворенность

Принципы религиозной философии – и этики, которая возвышает личность до уровня богов – составляют одно из величайших различий между Западными и Восточными религиями. Если Христиане, Мусульмане, Иудеи и даже язычники преклоняются пред неким высшим творцом (несколькими творцами или их оппонентом), то многие религии Востока утверждают, что боги – только часть сущего, но не его Альфа и Омега. Само сущее существует одновременно на нескольких уровнях. И Срединное Царство – лишь один из них, да и то бледный и загнивающий. Чтобы выйти за пределы цикла страданий и обмана, надо воспринять священную философию, жить согласно ее заповедям и возвыситься над миром. Или оставаться обреченным на ограниченную жизнь, страдать от кармического воздаяния за все, что сделал неправильно, и вращаться в цикле.

Куэй-дзин уже прошли через эту дробилку, и теперь они знают, что другого шанса они могут и не получить. Проклятие – обычно, временная остановка, согласно религиям Востока – может оказаться фатальным для вампира, которого вернули, чтобы он отслужил свою судьбу, а он в этом провалился. Следуя Дхарме, Куэй-дзин может избежать возвращения в Цикл. Или, что хуже, – в Миры Йоми.

Тренировка

Ты Горящие Земли безмерно любил,
И в сердце своем их я сотворил.
Чтобы Ты, Темный, охотник Горящей Земли
Мог там вечный Свой танец вести.

– гимн бенгальцев.

Просветление не проходит без дисциплины. Как учат все философии Востока, чтобы туман рассеялся, ты должен развить свои тело, дух и разум. Интенсивные тренировки лишают мирских соблазнов. И в этом возвышенном состоянии, как ожидается, происходит Д`ен.

Хоть от Бегающих Обезьян и не ожидают поведения взрослых бессмертных, им требуются инструкции и наставления. Невежественный Каинит бегает, как бешеный пес, кусая всех, кто попадется на его пути. Такая невоздержанность неприемлема для воспитанных Куэй-дзин. От каждого новорожденного вампира ожидается, что он найдет себе наставника и получит обучение. Юнцу, учителя не нашедшему, такового предоставляют. Некоторые сыфу (учителя) дают ученикам достаточно много свободы и времени. А иные запирают своих подопечных в тренировочных залах и постоянно за ними наблюдают.

В течение Рё ученики получают знания по истории, культуре и дхармической философии. Также проводятся занятия по физическому развитию. Читаются Сутры Крови и решаются коаны. Иногда уроки бывают жестоки – смертные мастера не очень терпеливы, а уж бессмертные… Некоторые учителя держат поблизости смертных рабов, чтобы убирать кровь и, при необходимости, ремонтировать зал. Проводится множество уроков по культуре, литературе и боевым искусствам. Но самые важные из них обучают самоконтролю – традиционной дороге к мудрости и победе над Демоном.

Мастера гоняют своих учеников на тренировках тысячами разных способов. Методы меняются от мастера к мастеру и ученика к ученику. Но ни один из них легок. Странно, но если одного тренировки ведут к озарению, то другого они от этого отталкивают. Многие люди – и вампиры – так преследуют просветление, что забывают о развитии разума, важного для обретения истинного прозрения. Но определенные инструменты стали неотъемлемой частью дхармического поиска. Это объекты фокуса для медитаций, умиротворение для искателя истины и подношения богам.

(В игромеханических терминах, тренировка позволяет обретать и развивать различные Таланты, Навыки и Познания. Любой вампир, следующий Дхарме, используя описанные ниже методы, должен овладеть определенными Способностями. Это, например, Алхимия, Стрельба из Лука, Артистизм, Ремесла, Танец, Эмпатия, Гербализм, Боевые Искусства, Экспрессия, Поэзия, Соблазнение, Выживание, Пытки и, конечно, Медитация).

Классические Навыки и Умения

Половину удовольствия от экзотичной истории составляет ее колорит. Определенные умения классических Восточных истории требуют специальных

знаний или комбинации Способностей. Мы приводим список некоторых из них.

Мастерская Работа. Подходящий Атрибут + Ремесла. Бросок расширенный. С первого броска требуются три успеха, общее количество успехов определяется Мастером. Некоторые Куэй-дзин веками создают одну скульптуру, меч или поэму.

Изысканная Пытка. Восприятие + Пытка.

Летящие Прыжки. Ловкость + Акробатика или Атлетизм.

Коаны и Загадки. Интеллект + Загадки, или Интеллект + Поэзия, или Восприятие + Загадки (для коанов Дзэн. Интеллект, в их случае, лишь помеха).

Восточная Медицина. Интеллект + Медицина со специализацией Китайская или Даосская медицина. Как вариант, помогает Гербализм.

Впечатляющие Ката. Восприятие + Драка, Боевые Искусства или Фехтование.

Определение Стиля Боевых Искусств. Интеллект + Боевые Искусства.

Самоистязание. Выносливость + Пытки.

Спокойствие в Огне. Восприятие + Медитация.

Преподавание. Обаяние + Обучение, Поэзия или Экспрессия.

Транс. Интеллект + Медитация (в случае очень долгих трансов – бросок расширенный, с каждым днем сложность и количество нужных успехов повышается на 1).

Каждый день транса Куэй-дзин должен сопротивляться Демону. Против каждого броска Интеллекта + Медитации должен делаться бросок П`о. Сложность броска Транса начинается с 5, П`о – с 10. Сложность броска Транса повышается, а броска П`о падает на 1 каждую ночь - 5 против 10 в первую ночь, 6 против 9 на вторую, 7 против 8 на третью и так далее. Когда П`о побеждает, транс завершается.

Подавление Взглядом. Обаяние + Запугивание. Для долгих переглядываний может быть использован бросок Выносливость + Запугивание, или бросок на Силу Воли, чтобы определить, кто сломается первым.

Тихий Шаг. Восприятие + Маскировка.

Дзэнская Стрельба из Лука или Фехтование. Восприятие + Стрельба из Лука или Фехтование.

Дзэнское Произведение Искусства (садоводство, ковка мечей и тому подобное). Восприятие + Ремесла.

Аскеза. Чтобы превзойти плоть многие монахи подавляют ее желания. С помощью целибата, отшельничества, налагания практически невыполнимых заветов и питания крайне скудной пищей, аскеты возвышаются над собственной плотью и ищут гармонии с духом через медитации и тяжелую работу.

Отказ – сложная задача. Немногие люди могут долго его выдерживать. А для вампиров это практически невозможно. Простое желание поесть никак нельзя сравнить с требованиями голода вампиров. Если вы хотите представить, как жуток этот голод, попробуйте отказаться от еды и питья на сутки, а потом усилить ощущения раз в сто. Рано или поздно с победным ревом вырывается П`о. И все прошлые отказы сметаются последующим потворством.

Будучи неживым, вскоре вампир обнаруживает другое препятствие аскетизму – он гниет. Когда Ци начинает застаиваться в теле, оно начинает трескаться и теряет гибкость. Многие желающие быть аскетами вампиры так долго медитировали на горных вершинах, что их плоть успевали растаскать птицы, оставляя только голый костяк. Но несмотря ни на что, многие Куэй-дзин хотя бы раз, в силу обычая, проходят аскезу.

Филантропия. Все мудрецы согласны в одном –хорошо быть добрым, предлагать помощь, когда можешь и исцелять, если возможно. К сожалению, в Срединном Царстве повод к филантропии есть всегда. И даже наижесточайший Тигр-Дьявол может признать, что нет ничего лучше и приятнее, чем чистосердечное, альтруистичное деяние.

Филантропия может принимать разные виды. Некоторые Куэй-дзин создают Дворы, чтобы помогать окружающим их смертным, поддерживают вампиров деньгами и защитой. Другие Катаяны проявляют неожиданное милосердие и прощение по отношению к противникам или напортачившим подчиненным. А другие просто случайно творят добро – дают нуждающимся деньги и пищу, и так далее. В любом случае, все это делается не из расчетов на нечто в будущем. Хоть благодарные и могут быть полезны в будущем, дары всегда преподносятся ради себя самого. Таким образом монстр может искупить свои грехи щедростью.

Песнопения, Мантры и Дыхание. Голос – проводник души, а дыхание – ее носитель. После тренировок, голос может воспроизвести АУМ, что движет сущее вперед, и может сфокусировать жизненную энергию в поток звука. Даже на своих низших, обычных уровнях, голос передает мысли, эмоции, планы и церемонии. Таким образом, голос – величайший из орудий – является ценным инструментом для медитаций и контроля.

Каждый тип медитаций – а их сотни – использует песнопения, мантры и молитвы. Некоторые обращаются к высшим или низшим силам, а другие

поддерживают ритм дыхания, стимулируют чувства и отвлекают разум от мирских соблазнов. Многие песнопения состоят из простых, но важных строк – «Все сущее – иллюзия», например, - в то время, как другие повторяют один важный звук, все снова и снова, пока рациональный разум не уступит место инстинктам и рефлексам.

Большинство вариантов медитаций также включают в себя сложные дыхательные техники – в конце концов, дыхание – жизнь. Хотя Куэй-дзин, как правило, не дышат, некоторые варианты медитаций Катаян вновь направляют воздух сквозь тело. Некоторые вампиры, особенно следующие Дхарме Бьющегося Дракона, развивают это «ложное дыхание», а воистину просветленный Куэй-дзин может, литературно выражаясь, вдыхать Ци из воздуха. Многие вампиры, достигшие этих высот, дышали столетиями, хотя проку от этого им было никакого. Кроме всего прочего, дыхание уменьшает разрыв между живыми и мертвыми.

Жестокость. Обратная сторона филантропии. Неожиданная жестокость может напомнить Куэй-дзин, что он есть в великой схеме сущего. Как монстр может получить озарение от случайного момента добросердечия, так и святой может разорвать шаблон неожиданным злодеянием. Редкие Блистательные Журавли не улыбались, слушая песню криков варимого заживо ребенка. Воистину, мудрому демону Небеса улыбаются.

Как и филантропия, злодеяние должно быть спонтанным, неожиданным и свершенным ради себя. Вампир не теряет себя – он четко осознает, что делает и почему. Когда он закончит, вампир может пораскаиваться, помучиться немного угрызениями совести, а потом медитировать над тем, что он сделал, и как это ощущалось. Может быть, он найдет это настолько просветляющим, что захочет испытать это снова…

Гербализм и Алхимия. Многие Даосские практики вращаются вокруг пищи, питья, смесей и упражнений, предназначенных для стимулирования и контроля течения Ци. Естественные источники Ци, известные некоторым магам как «Сосуд», это чистые воды и травы, минеральные смеси и даже сброженные напитки играют важную роль в гербализме и алхимии. Правильно питаясь, хорошо тренируясь и принимая «благотворные» лекарства, человек улучшает течение своего Ци. То же самое делают и некоторые вампиры.

(В игромеханических терминах, вампир должен владеть Навыками Алхимия или Гербализм [смотри The Vampire Players Guide, главу 2], или иметь Знание Медицина со специализацией «Даосская Медицина», если он хочет заниматься искусством китайского

врачевания).

Благовония и Свечи. Хоть это больше инструменты, чем некие методики, благовония и свечи настолько распространены как поддержка при медитации, что достойны упоминания. Немногие скиты или монастыри можно представить без мерцающих свечей и лент ароматного дыма. Их чистота изгоняет порок.

Вампиры, которым наскучили или отвратительны смеси смертных для курений, создают свои рецепты благовоний – из праха, младенческого жира, мертвой плоти, высохшей крови, костяной пыли, ядовитых трав и Призрачных Цветов (сорванных в Мирах Инь и Янь). Хоть их ароматы и непереносимы для живых, некоторые старые вампиры утверждают, что они успокаивают.

Странствия. Каждый поиск начинается с шага прочь от прежней жизни. Каждый Куэй-дзин, чтобы разорвать застывшие узы, рано или поздно покидает свой дом. Принцип этого средства познания прост – хоть чудеса и кошмары и окружают нас повсеместно и постоянно, иногда надо покинуть знакомые места, чтобы узнать, что есть вокруг.

Азия велика. Вампир, иной раз, может – а часто так и поступает – странствовать по ней веками, не оседая в каком-то одном месте, даже если не желает покидать Восток. В наши дни странствия обычно проходят по всему шарику, да и по Мирам Духов. По словам многих старейшин Куэй-дзин, дикое безумие мирских ощущений и познаний – скорее помеха, чем инструмент. Молодежь, как всегда, не согласна и ищет просветления в мире смертных.

Ката, Позы и Танец. Ката – сложные упражнения по контролю и изяществу тела. Сотни ката различных стилей боевых искусств образуют стойки, боевые ситуации и стилизуют движения животных. Ожидается, что после бесчисленных повторений ученик будет применять ката, не раздумывая. Лучше всего будет, если они вовсе станут у него как рефлекс – это освободит разум для обдумывания более важных вещей.

Позы Йоги, Тантры и Дао раскрывают возможности тела и стимулируют течение жизненных энергий по нему (в терминах Индуизма – оджас(*ojas*)). Хоть для нетренированных смертных они могут показаться неудобными, эти позы развивают здоровье и способствуют долгой жизни. Вампирам они помогают держать тело гибким, а

Демона – на поводке. Куэй-дзин Дхармы Бьющихся Драконов проводят большую часть своего времени медитируя в позах йоги и тантры.

Танцы, которые разнятся от экстатических импровизаций до выверенных ритуальных движений, способствуют движению духа и передаче дыхания по телу. Подобно катам и позам, некоторые танцы содержат в себе движения-символы и подражание животным. Последователи Песни Тени создали невероятно прекрасные ритуальные танцы, основанные на движениях призраков. Говорят, что их выступления способны выдавить слезы даже у Бодхисаттвы. И наоборот, дикие пляски в строгих культурах Срединного Царства считаются постыдными. Что, естественно, только делает их более притягательными, особенно для немертвых. Те Д`ен, что во время своих экстатических плясок обретают Тигры-Дьяволы и Бьющиеся Драконы считаются могущественнейшими из тех, которые можно себе представить. Эти танцоры вертятся на месте без остановки, во все врезаются и, в конце концов, вырубаются. Очнувшись, они рассказывают о великих планах и непередаваемых образах.

Коаны. Коан - загадка, отрицающая логику, - ставит пред учеником кажущуюся бессмысленной задачу. И заставляет размышлять над ней, пока он не поймет ее смысл. Хороший пример того – знаменитый «хлопок одной ладонью», хотя большинство коанов еще более экзотичны. Дзэнские истории повествуют, что для «решения» коана часто требовались годы и даже десятилетия. Для этого требовалось превзойти свои предрассудки и действовать на инстинктивном – и часто безмолвном – уровне. Вампиры-учителя сочиняют свои коаны, многие из которых надо решать не то, что десятилетиями – столетиями. С обретением понимания выясняется, что не за горами Д`ен.

Медитация. Иногда ищущий просто сидит и медитирует. Приняв позу лотоса, он отрешается от посторонних мыслей – тоже та еще задача – и отсылает свой дух в чудесное путешествие. Смертные аскеты были известны тем, что медитировали до тех пор, что их кожа становилась ломкой, а внутренности иссыхали. Вампиры же менее терпеливы и дисциплинированны. Но, несмотря ни на что, тренированные вампиры способны медитировать ночами и даже неделями, пока голод не сметет их концентрацию. В этом трансе он может применять многие духовные силы, и даже подводить себя на грань просветления. Чем дольше медитация, тем выше потенциал озарения.

Умерщвление Плоти. Плоть, предположительно, иллюзия. Чтобы превзойти эту иллюзию, ищущие истязают себя, выводя себя за пределы боли к экстазу. Известное на Западе, как «современная примитивность», оно берет свое начало в Азии, где самоистязание давно стали изысканным искусством.

Мантра Боли – популярный «отдых» для Куэй-дзин. Душа, испытавшая на своей шкуре Миры Йоми, способна выдержать больше, чем любой смертный. Ведомые смесью страсти, вожделения, ненависти к себе и эксгибиционизма, иные Катаяны ломают и выдирают из тела свои кости, протыкают свои гениталии раскаленными иглами, бичуют себя, наносят татуировки и вновь сдирают с себя кожу. И они могут применять еще много таких способов

умерщвления плоти. Их боль становится таинством и личным стилем одновременно.

Насилие. Довести кого-то до предела, особенно неожиданными угрозами или ударами – хороший способ пробуждения. Если ученик непонятлив или упрям, то большинство учителей предпочтут врезать ему по голове, завести его в засаду, швырнуть его через всю комнату или послать по его душу бойцов, чтобы выбить из него все дерьмо. Обычно – но не всегда – насилие является последним способом сбить с ищущего спесь или заставить сделать выводы.

Янтры и Мандалы. Янтры и мандалы, сложные образы ошеломляющих геометрических фигур, отображают формы, выйти за пределы которых можно только через медитацию. Эти изображения сущего – традиционное священное искусство Тибета и Индии. Они объединяют строгие формы, части человека, символьное письмо и глифы в вызывающие головокружение узоры. Ищущий медитирует над ними и ищет смысл, что лежит вне них. Он надеется, что со временем иллюзии спадут и тайны будут раскрыты.

Дхармы

Обширные познания – значит изучение, не выходя за дверь. Это познание Небес без взгляда в окно.

Книга Баланса и Грамонии[7]

Каждая Дхарма описывает свой путь. Но в то же время, все они ведут в одном направлении. Следующие им вампиры имеют некоторые общие черты. Хоть эти группировки достаточно неформальны, в них можно найти что-то общее.

В отличие от кланов Каинитов, пять Дхарм – не какая-то организация. Они, скорее, инструкции молодежи, путеводитель ищущих, мощь старейшин и облегчение утомленных. Каждый Куэй-дзин следует своей Дхарме своим уникальным способом. И из-за этого могут разгораться – и разгораются – свары между посвященными одного и того же пути. Заповеди каждой Дхармы выражены загадками и оплетены слишком сложными для понимания человека строфами. Каких-то «официальных уставов» нет, но Блистательные Журавли выработали некоторые правила. Вообще, каждый вампир должен найти свою собственную Дхарму – нужные озарения не могут быть описаны или вмещены в какие-то рамки, на них можно лишь намекнуть. В конце концов, лишь опыт Куэй-дзин и воля богов определяют дорогу его странствий. Эти разъяснения содержат лишь некоторые сведения о пути, а не четкое описание его развилок и изгибов.

Каждую Дхарму можно подогнать под следующий формат:

- **Добродетель.** Развиваемый путь. Атрибут, используемый при броске Дхармы.
- **Стих.** Небольшой стих-символ, взятый из большего произведения, по которому путь определяет просветление и цель.
- **Обзор.** Общее описание пути, его происхождение – согласно тому, что рассказывают учителя; считается более символичным, чем литературным, и черпается из источников, вроде Сутр Крови, Пустого Тростника и Песен Преисподен – и его Пути.
- **Обучение.** Каждая группировка обучает своих членов по-своему. Здесь описывается инициация, начальная подготовка и способы медитации.
- **Слабости.** Концентрируясь на одном пути, Куэй-дзин упускает из виду другие. И это может вызывать проблемы.
- **Благоприятные Знамения и Символы.** Знаки, которые предлагается искать и иметь поблизости. Следующие путями часто помещают их в свои дома и храмы. Бодхисаттв часто сопровождают подобные феномены – холодные сквозняки, увядающие растения и так далее – где бы они ни появлялись.

- **Привязанности.** Связанные с путем вещи. Стиль одежды, а также манеры поведения и привычки согласно почитаемым ими элементам. Также, они используют эти материалы в своих медитациях и ритуалах.
- **Концепции**. Типы людей, описывающие Дхарму – или созданные ей.
- **Заповеди**. У каждого пути есть 8 заповедей, несущие его уроки и философию. Чтобы достичь своей цели, им надо следовать настолько близко, насколько это возможно.
- **Пути Соперников**. Стереотипный взгляд на другие Дхармы и Каинитов.
- **Цитата.** Выражение, содержащее в себе общую установку Пути.

Рык Тигра - Дьявола (The Howl of the Devil-Tiger)

Палкой волов погоняет крестьянин.
Ты и палка, и пахарь, и бык, и огонь.
Солнце твоё – ламп из кожи людей сияние,
А прах – твоё благовоние.

— Песни Преисподен

Добродетель — П'о

Одни души вопят, попадая в Йоми. Другие – наслаждаются странствием и, возвращаясь, приносят страдания с собой. Рык Тигра-Дьявола для таких душ – мантра надежды. Для этих вампиров, боль – средство очищения. Она выкорчевывает несовершенство и исцеляет, выжигая болезни. В рождающемся следом пронзительном крике содержится Истина.

Согласно Сутрам Крови, Сюэ открыл Мантру Боли после разрушения Меру. Плачущий, он стегал себя крапивой и вырывал из своих боков куски плоти. Его кровь впиталась в землю и вспыхнула огнем. Сюэ сорвал с себя лицо и метнул его туда. И тогда он обрел просветление.

Несмотря на неправильное о них представление, последователи этой Дхармы не демонопоклонники. Такими они могут казаться несведущему наблюдателю. Храмы Тигров-Дьяволов переполняют зверства – от посаженных на колья младенцев до изуродованных рабов – и дрожат от непристойных песнопений и нестройной музыки. К этим местам стягиваются нечистые духи, а Ци, кипящее в Драконьих Гнездах Тигров-Дьяволов, едко и вонюче. Незнакомые с эти Путем упускают из виду то, что Тигры-Дьяволы не поклоняются демонам, а хотят стать ими сами. Это более высокая цель, нежели служение…

Для Жгучих Ветров (еще одно название Тигров-Дьяволов), боль – поучительна и очищающа. Дьявол, в великой схеме бытия, это врач со скальпелем и медицинской пилой. Отрезая гниющие суставы и выжигая инфекцию, дьявол оздоровляет бытие. Воля Небес в том, чтобы Тигры-Дьяволы осуществили это на Земле – на себе и на других.

Эти вампиры практикуют садомазохизм. Они наслаждаются, пытая других психически, эмоционально и физически. И сами наслаждаются тем же. Каждая слеза – новый урок, каждый крик – видение истины. Как внезапная вспышка света оставляет после себя еще большую тьму, так и вспышка боли дарует еще больший покой. Сдержанность рождена страхом боли. Значит, сбрось оковы и приветствуй боль. Агония должна оттенять привкус озарений – озарений, что ведут к большим удовольствиям, если вы поймете их смысл.

Жгучие Ветра стремятся донести до других эти удовольствия. С другой стороны, они уничтожают тех, кто познал истину слишком хорошо. В конце концов, эти дьяволы – еще и хирурги, назначенные самими Небесами выжигать заразу. Подобно их богине, Тен Му, Тигры-Дьяволы – молнии, что высвечивают нечистых. Как Лэ Кунг, они – гром, что разражает грешников. Как они говорят, Шестая Эпоха будет ослепительнейшим разрядом, вспышкой, что сожжет прогнивший мир в прах. И как та молния, Тигры-Дьяволы исчезнут, когда их задачи будут выполнены. И новый, лучший мир возникнет из руин прежнего.

Это будет великолепная игра! И она уже началась…

Обучение. Подобно тиграм, Жгучие Ветра предпочитают величие грубой силе. Это зло несет в себе изящество и мощь. Простая жестокость с ними не может и сравниться. Их уроки режут, как бритвы – образно! – а мантры разрывают уши. Умение – добродетель, а грубость – шлак. Гуру похищает своих будущих учеников, дает им ужасающие уроки и оставляет их медитировать над сущностью их боли.

Ученики, обычно, жестоки сами по себе. При жизни они учились жить с болью. Иногда они получали из нее силы и часто их смерти были жестоки. За время пребывания в Йоми их души лишились слабостей. Теперь, с наполнившим их легкие Вторым Дыханием, они стремятся продолжить свои тренировки и передать свои уроки тем, кто сможет оценить их по достоинству.

Современные Тигры-Дьяволы считают этот мир отличной игровой площадкой. Никогда прежде боль не была так желанна, так распространенна. В то же время многие стали слишком невосприимчивы для изысканных страданий. Вызов современного мира в том, чтобы заставить их чувствовать снова – и использовать даже раскаленное железо, чтоб глаза сущего открылись и узрели Небеса.

Слабость. Даже мудрейший Тигр-Дьявол выглядит очень порывистым, слишком готовым вызвать крик. Молодежь – это грубые искусители или безумные убийцы. И их старейшины – не намного лучше. Спокойствие – не самая сильная сторона этой Дхармы. С приближением шестой Эпохи Тигры-Дьяволы готовятся заявить свои права на этот мир. И никто не стесняется этой привилегии. В своих садах они взращивают Осквернителей, но не могут скрыть голод в своих глазах.

Благоприятные символы и знамения. Тигры, грозы, разряды молний, огромные костры, горящие лотосы (часто изображаемые плавающими свечами в виде цветов).

Привязанности. Огонь, число 2, красный цвет и Южный Путь.

Концепции. Непокорное дитя, убийца, проститутка, контрабандист, эстрадный артист, наемник, палач, инфорсер, философ, бюрократ, незнакомый странник.

Цитата. *Доверься мне.*

Заповеди

- Управляй Демоном. Но не давай ему управлять тобой.
- Упивайся желаниями плоти и страстями души.

- Учи других удовольствиям жизни через боль.
- Сожги свой страх и побуди других поступить так же.
- Не думай – действуй!
- Ищи ярчайшие угли и питай их, пока они не станут пожарами.
- Медитируй над вспышкой страсти, блеском ее результатов и следующей за ней тьмой.
- Будь цивилизован в своих страстях и величественен в своем зле. Любой имбецил может быть безумцем. Истинная мудрость в том, чтобы стать дьяволом.

Пути соперников

Блистательные Журавли. Закон – это бинт. Я сорву его и заставлю тебя истекать кровью.

Песня Тени. Холодные как мрамор. Ударишь посильнее, и он разобьется.

Тысяча Шепотов. Менять образы – достойный, но трусливый путь познания Дхармы. Ты изучаешь бытие или бежишь от него?

Бьющийся Дракон. В раскаленном добела горниле страсти граница между жизнью и смертью обращается в прах.

Каиниты. Эй, хватит скулить! Вам же нравится быть тем, что вы есть. Теперь признайте это и наслаждайтесь.

Путь Блистательного Журавля (The Way of the Resplendent Crane)

Как стрелы из леса
Лучник обдирает тебя, варит тебя и выпрямляет тебя.
И лучник, и стрела и цель – одно.
Дождь все видит, но не даёт ответов.

— Пустые Врата

Добродетель — Хунь

Земля – безумный театр теней, неправедных и несовершенных. Небеса, в свою очередь, упорядочены, защищены и неизменны.

Должна ли Земля больше походить на Небеса?

Когда несовершенные души возвращаются на землю, то Небеса дают им какую-либо задачу. Некоторые Куэй-дзин осознают, что умерли, погрязнув в грехах. Йоми не было достаточно для искупления – они должны привести искаженное в порядок.

Сюэ осознал эту необходимость. Гордыня дала пощечину Небесам, и Небеса ответили. Он заметил, что недостойные не были уничтожены, а оставлены для размышления над своими ошибками. Возможно, подумал он, если бы они могли восстановить прежнюю славность, то Небеса простил бы их и голод был бы смягчен. Сюэ медитировал тысячу ночей под водопадами Таня. Его руки распухли, а кожа позеленела, но просветления он не обрел. В конце концов, голод вывел его из воды, и он бродил, обнаженный, в снегах. Ничего не попадалось, и Сюэ опечалился. И на берегу замерзшего пруда он заметил, как белый журавль выковыривал из-подо льда лягушку. Птица отложила лягушку в сторону, и она превратилась в бабочку. И тут Сюэ понял.

Подобно легистам и конфуцианцам, Блистательные Журавли считают, что страдание проистекает из несовершенства. Если просветленный правитель может создать образцы – и законы – для народа, то люди будут процветать. Ключ к тому лежит в чистоте законотворцев. Если правитель просветлен, то на его законах лежит благословение Небес. Ван Сянь опозорили свои места. Их наследники – нечистые души, становящиеся Куэй-дзин – опозорены ничуть не менее. Чтобы снять с себя этот позор, вампиры должны стать Небесными Цензорами, проводниками и образцами Пути Гармонии. Этот путь непрост – Демон треплет гордость, а голод терзает решимость. Сопротивление этим препятствиям дарует спасение. Спасение потерянным душам вампиров и движению мира смертных.

Шестая Эпоха – отнюдь не неотвратима. Она может быть предотвращена добродетельным поведением и достойными деяниями. Если приложить достаточно усилий, Великий Цикл можно повернуть вспять и начать новую Эру Небес. Хранители Сияющего Льда – как называют себя некоторые Блистательные Журавли – хотят, образно выражаясь, спасти Срединное Царство от самого себя. Это сложная задача. Никогда мир не был так испорчен. Но Ци, мощь Небес, все еще течет через всех Куэй-дзин. У них остался последний шанс искупить свои грехи. И Журавли твердо настроены сделать это.

Путь Восьми Лотосов (собрание размышлений, суждений и коанов) определяет способ искупления. Первый Лотос – осознание надежды. Второй Лотос – добродетельное существование. Третий Лотос – воспитание, награда добродетели и исправление небрежностей. А Четвертый Лотос призывает к покаранию нечистых. Пятый Лотос – наставничество. Шестой Лотос – закон. С Седьмым Лотосом законы смертных ведут к гармонии. Восьмой Лотос возвышает мир смертных и объединяет его с духом. Медитируя над Путем Восьми Лотосов, Журавли познают, что нужно делать.

Хранители Сияющего Льда понимают, что весь мир не спасти. Дисбаланс зашел слишком далеко. Засохшие побеги должны быть обрезаны. Большинство мудрецов надеются на спасение Золотых Полей – земель Азии и ее населения. Несчастья Востока были вызваны иноземцами, начиная с монголов и заканчивая американцами. Эти захватчики несут заразу подобно чумным крысам. И эта зараза должна быть уничтожена. Если для этого понадобится пролить реки крови, то да будет так. Небеса разберутся с крысами собственными методами, а Куэй-дзин вернутся в Золотые Поля в первозданной чистоте.

Обучение. Блистательные Журавли осознают свою нечистость, и стремятся избавиться от нее. При жизни эти вампиры опозорили – или верят, что опозорили – свои семьи беспечностью и развратом. В Йоми их грехи всплыли на поверхность. И теперь они несут эту грязь как наказание за бесчестье.

Однако, все еще есть надежда. Строгая дисциплина, щедрость и добросердечие – это плата Аду за души вампиров. Хранителям Сияющего Льда рекомендуется быть мудрыми, достойными, скромными и благородными. Более, чем поддерживается аскетизм, но не умерщвление плоти. Учителя задают ученикам сложные загадки и щедро вознаграждают внимательность.

Слабости. Блистательные Журавли не терпят непокорности, и ярость их подобна северному ветру. Теоретически, они следуют Пятеричному Пути как религиозному завету. И строго карают за отступление от него. На практике, Хранители Сияющего Льда – величественные монстры, вертящие законом так, как им нужно и проводящие его в жизнь, когда им это удобно. Некоторые Журавли следуют за Тиграми-Дьяволами, как падальщики за хищниками и обрушиваются на грешников, подобно подтаявшим сосулькам. Считается, что Блистательные Журавли честны, холодны и безжалостны как зима, которая им так нравится. В этой чистоте они надеются обрести прощение, даже если некому будет им его даровать.

Привязанности. Вода, чисто 1, желтый цвет и Северный Путь.

Благоприятные знамения и символы. Лотосы с восемью лепестками, журавли, бабочки, холодный ветер, лед и снег.

Концепции. Полицейский, священник, монах, солдат, адвокат, учитель, мастер боевых искусств, спасатель или врач скорой помощи, техник, Мастер «Наладь-Почини».

Цитата. *Как говорит Учитель, сбившихся с пути истинного не так уж и много.*

Заповеди

- Следуй Путем Восьми Лотосов.
- Следуй Пятеричным Путем.
- Когда теряешь контроль над собой, возмещай убытки. Демон ведет тебя, но не владеет тобой.
- Если видишь беззаконие или развращение, исправь это наилучшим из доступных тебе способов.
- Будь щедр с достойными, защищай слабых и обучай молодых и заблудших.

- Если грешник не будет прислушиваться к твоим словам, наставь его так же, как когда-то наставили тебя.
- Защищай духов твоей семьи, и охраняй своих живых родственников. Но не давай им тебя заметить – ты запятнал их честь.
- Блюди свои достоинство, честь и самообладание. Ты – образец того, чем может стать Проклятый.

Пути соперников

Тигр-Дьявол. Подобно быкам, они несут тяжкую ношу, топчут неразумных и должны быть заколоты ради пропитания семьи, когда путешествие окончится.

Песня Тени. Пусть они заботятся о призраках. Мы позаботимся о живых.

Тысяча Шепотов. Вырвавший собственные глаза видит лучше?

Бьющийся Дракон. Подобно нагим детям, они бегут к паучьему логову, где их жалят. Вскоре они будут знать это лучше.

Каиниты. Бешеные псы на куче отбросов, кусающие свои яйца.

Песня Тени (The Song of the Shadow)

За кольцо в носу я вела ветер.
Ударами хлыста заставляла смеяться.
Поднятая им пыль пахла лотосами.
Я плакала и жгла ее.

— Драгоценность Полуночи

Добродетель — Инь

Есть жизнь, есть смерть и есть мост между ними. Сюэ понял эту истину, когда полюбил призрака из лесов Хин Фаня. Чтобы быть с ней, он вошел в Миры Инь. Но он там не был принят благосклонно, и, в конце концов, Эбеновый Дракон дунул на него. Сюэ обратился в прах.

«Будешь ли ты кружиться в моем дыхании вечность и еще один день?» - спросил Дракон.

«Если это приблизит меня к моей возлюбленной» - ответил Сюэ.

«Нам нет дела до любви» - фыркнул Дракон. Его дыхание подняло прах в воздух. Сюэ развеяло по всем пяти направлениям, и он осел, как тонкий шелк. Возлюбленная Сюэ ждала позади Дракона, ее глаза были холодны, как камень. Но даже призрак не могла остаться равнодушной. Одна слезинка скользнула по ее щеке и упала в прах. Сюэ восстал из этого пятнышка грязи целый и невредимый. И Дракон был просветлен.

Драгоценность Полуночи (важная дхармическая сутра, из которой и вышло прозвище «Костяные Цветы») сравнивает Миры Духов с великолепной паутиной, а мир живых – с росой на ее нитях. Двигаясь по этой паутине подобно паукам, последователи Дхармы Песня Тени пробуют росу на вкус, дергают нити и, время от времени, пожирают неосторожных мух. Подобно Дракону, так называемые «Костяные Цветы» черпают знания из песни смертности. Увенчанные прахом смерти и ветром жизни, они медленно танцуют, слушая ритм каждой из сторон. Подобно осенним листьям, эти вампиры скользят между Царством Нефрита и миром живых. По пути они утешают скорбящих, присматривают за призраками и карают непочтительных смертных. В Срединном Царстве хватает их всех.

Осознавая свое бессмертие, эти вампиры жаждут открытий. Из библиотек и СМИ они собирают информацию о мире живых. От призраков они получают воспоминания и новости. Чтобы объединить их вместе, они воспроизводят свои озарения в произведениях искусства или науки. Второе Дыхание только стимулирует их любопытство, и тяга к знаниям соперничает с их тягой к Ци.

Познание кажется единственной страстью этих существ. В любых других делах они кажутся холодными и педантичными. Важность каждого факта должна быть рассмотрена, а каждое событие считается символом большего. Это любопытство ведет их в компанию других Шэнь. Таким образом, они служат посланниками, мистиками и хранителями знаний. С их талантами к загадкам, они отлично познают пути духов. Старейшины Костяных Цветов могут быть отличными проводниками и по Мирам Инь и по Йоми. Во время обучения рядовой Костяной Цветок посещают оба этих места.

При жизни эти вампиры были склонны к меланхолии. Неудивительно, что многие их покончили жизнь самоубийством, бросили свои семьи или никогда не состояли в браке. Знания или искусство заменили им любовь, и многие из них умерли неудовлетворенными. Вернувшись, эти Куэй-дзин чувствуют смутное стремление и пустоту. Алая Королева взывает к ним из-за туманов смерти, ветра уносят ее слова, но ощущение их остается. Возможно, Костяные Цветы найдут свои Сотню Облаков в объятиях Алой Королевы – в познании любви, которой они так долго избегали.

Обучение. Следование заветам Сюэ требует определенной отстраненности. Чтобы стоять на пороге жизни и смерти, необходимо быть невосприимчивым к ужасам того и другого. Однако, чтобы восстать из праха надо почувствовать слезы живых. Некоторые вампиры воспринимают это в образном смысле, а другие стараются преодолеть холодную пустоту.

Мандарины Дхармы Песня Тени подчеркивают важность познаний и медитаций. Неотъемлемая часть преподаваемых ими уроков – символы, в значении которых пытаются разобраться ученики. Большинство Костяных Цветов предпочитают одиночество, но ради создания великих произведений искусства собираются в группы. Их представления составляют сложные ритуалы, пугающая музыка и ритуальные танцы. Через эти постановки вампиры пытаются добиться озарения и выразить его. Неудивительно, что немногие завсегдатаи могут их понять, но Костяные Цветы продолжают стараться.

Слабости. Костяные Цветы холодны и бесстрастны. Они плывут сквозь тьму подобно безмолвным птицам. Их мертвенно – бледная кожа туго обтягивает кости. Они кажутся хрупкими, почти женоподобными. Ветра смерти унесли их голоса, и теперь они говорят шепотом, подобно евнухам. Лики Костяных Цветов, взгляды которых устремлены вдаль, кажутся одновременно отталкивающими и прекрасными. И они выглядят так, как будто происходящее их совершенно не волнует. Песни теней уносят все мирские заботы.

Одни вампиры – и некоторые смертные – находят Костяных Цветков прекрасными. Другие от них шарахаются. У Хенгейокай встает дыбом шерсть, когда рядом проплывает Костяной Цветок. Смертные обычно бегут в двух направлениях. Они или убегают прочь, вопя от страха, или безнадежно влюбляются. Но, кажется, что Костяных Цветков не беспокоит ни то, ни другое.

Хоть и кажущиеся утонченными, Костяные Цветы известны за их холодную жестокость. Знакомство с Преисподней и мимолетность мира живых делает их глухими к любым страданиям. Если Тигры-Дьяволы учат болью, то Костяные Цветы ее отвергают. Как и многое другое, агония недолга и, таким образом, несущественна.

Благоприятные символы и знамения. Кости, холодные источники, осенние листья, театральные маски, холодные сквозняки, увядающие растения, сухие цветы, похороны.

Привязанности. Металл, черный цвет, число 4 и Западный Путь.

Концепции. Священник, человек искусства, архивист, детектив, странствующий мудрец, некрофил, кладбищенский чудик, посланник к другим Шэнь.

Цитата. Т*воя мать родила тебя. Твой отец взрастил тебя. Я говорил с ними. И они недовольны.*

Заповеди

- Купайся в дыхании Эбенового Дракона, но и твердо помни о слезе Алой Королевы.
- Будь опорой семьи и защищай ее от вандалов и бандитов.

- Утешай духов в их домах и призраков в их укрытиях. Они все одиноки и достойны утешения.
- Собирай все, что сможешь с падающих листьев знаний.
- Храни истину как хорошую бумагу, и покрывай ее видениями, которые ты узрел.
- Свободно раздавай свои знания, но упаковывай их, как драгоценный дар.
- Ищи скрытый смысл, что лежит дальше очевидного.
- Успокаивай скорбящих и учи их почитать усопших.

Пути соперников

Тигр-Дьявол. Утонув в крови ты не получишь ответов на свои вопросы.

Блистательный Журавль. Холодны как лед. Тверды как железо. Хрупки как стекло.

Тысяча Шепотов. Оглушенные голосами, они не слышат того, что истинно ведет их.

Бьющийся Дракон. Танцуй со мной, мой младший брат, но опасайся краев этой бездны.

Каиниты. Вы говорите о смерти? Конечно, давайте я вам ее покажу…

Путь Тысячи Шепотов (The Path of a Thousand Whispers)

Десять мужей спускались с холмов.
Десять мужей были одним, но все же десять были десятью.
Один муж ушёл, остальные пали.
Была ли в том чья-то вина?

— Пустой Тростник

Добродетель — Равновесие

Посмотрите на обычную многоножку. Она не может прыгать, как кузнечик. И не может летать, как оса. Вместо этого, она катится на сотне своих ножек, каждая из которых присоединена к своему сегменту тела. Каждый сегмент действует в единстве с другими, несмотря на то, что имеет свою собственную пару ног, свой панцирь и, как утверждают, собственное сердце. Сюэ заметил гармонию многоножки, и через это обрел просветление.

Пустой Тростник воспевает спокойствие. Если другие пути описывают себя, как огни или бури, то Тростник говорит об обретшей форму пустоте. Название сутры происходит от их дхармического идеала – быть как тростник, который питается водой, но ничем не заполнен, который укоренен в земле, но достигает небес. Название пути происходит из обычая проживать множество жизней, чтобы обрести множество озарений. Для поддержания баланса так называемые «Древа Без Корней» идут тысячью дорог, и по каждой – под другим именем. Это долгий путь к просветлению, но уж чего у вампиров всегда достаточно, так это времени.

Шепоты не верят, что Шестая Эпоха – это конец бытия. Для них, это одна из многих ритуальных смертей. Лишенные Корней верят, что благодаря своей гибкости, они разогнутся после бури, как тростник, что растет на берегах рек. Другие Дхармы не выживут. Кузнечик утонет. Осу сдует. Многоножка останется живой и здоровой. Пустой Тростник будет стоять.

Ученики этого пути обожают загадки и все переводят в символы. Некоторые вампиры утверждают, что Тысяча Шепотов пишут сутры о каждой травинке. Хоть это и преувеличение, оно описывает восприятие мира этим Путем. Эти Куэй-дзин любят смотреть на старые вещи новыми глазами, и делают это, в образном смысле, при каждой возможности. Древа Без Корней, талантливые актеры, меняют пол, союзников, стиль жизни и темперамент с головокружительной скоростью. Каждое изменение, говорят мудрецы, учит чему-то своему.

Путь Шепотов – редчайшая из Дхарм, что вполне понятно – ее очень сложно поддерживать. Куэй-дзин ни сбалансированы, ни сдержанны. Для компенсации своей разрушительной природы, Тысяча Шепотов практикуют Разбитую Маску – многоличностный путь к просветлению. Большинство людей цепляются за свои личности. Лишенные Корней принимают разные лики, а потом уничтожают их, когда посчитают, что все уроки, которые от них можно было получить, уже выучены. Поскольку каждая жизнь занимает достаточно много времени, большинство вампиров принимают один или два образа за раз, затем инсценируют трагическую смерть и начинают новую роль. Бессмертные, Шепоты могут познать множество взглядов смертных и возвыситься над любым из них.

Естественно, для таких озарений требуется время. На ранних стадиях пути, Шепоты немного отличаются от прочих Бегающих Обезьян. Старейшины отчитывают их и ставят пред ними коаны, которые открывают более широкие горизонты. По мере проживания множества жизней, взгляды вампира расширяются. Со временем, он становится как изукрашенный прекрасной резьбой нефрит – драгоценен до обработки, и обретший изысканные формы под терпеливыми руками резчика. Ключ к пути – быть одновременно и резчиком, и нефритом. И превратить себя, в конце концов, в произведение искусства.

Обучение. Чтобы следовать Путем Шепотов, Куэй-дзин должен постоянно умирать и возрождаться. Каждые несколько лет он проходит через ритуальную «смерть», хоронится и возвращается новым человеком. На время похорон, вампир уходит в глубокий транс, в течение которого он медитирует над уроками своей прежней жизни. Некоторые могущественные Многоножки отправляют душу в Миры Духов на время сна тела. Оно же пребывает в стазисе, охраняемое или смертными друзьями или другими Шепотами. По возвращении из странствий, прошлое обычно уничтожается – отдается последний салют, и вампир, покинув могилу, отправляется прочь. «Умирая» каждый раз, Куэй-дзин обрывает все связи со своей прошлой жизнью – со временем, он уходит и из семьи и из Двора.

При жизни эти вампиры были или фанатиками, или разрывались между многим. Ни один путь не давал им познать их кармический урок. На тренировках сыфу задают невероятные вопросы и отсылают учеников искать ответы. Учитель дает ученикам три новых личности. И каждая из них максимально отличается от другой. Все необходимые навыки даются на ранних тренировках, включая финансы, сутры, медитации и этикет Куэй-дзин. По завершении всех трех жизней Куэй-дзин предоставляется самому себе.

Слабости. Уравновешенность адски сложно поддерживать, особенно если ты – вампир. Несмотря на медитации и Разбитую Маску, дорога тянущаяся между Инь, Янь, Хунь и П`о, сбивает многих Древ Без Корней с пути. Чтобы придерживаться своего пути, многие Шепоты смотрят на землю. Она выглядит единой, но может утечь грязью, улететь песчаной бурей и затвердеть в камень. Иногда она трескается и поглощает окружающее. Она никогда не лежит спокойно.

Чтобы обрести истинный баланс, иногда необходимо уходить в крайности. Чтобы избежать привязанностей Шепоты уничтожают вещи и убивают людей, которых слишком любят. Эти предательства дали рождение одному из прозвищ Дхармы – Путь Мудрой Многоножки, эдакий саркастичный комментарий об озарении Архата. Другие вампиры не доверяют последователям Баланса. Кто знает, когда твой друг неожиданно повернется против тебя?

Привязанности. Земля, белый цвет, число 0 и Путь Центра.

Благоприятные символы и знамения. Нефритовые маски, пещеры, многоножки, комплексы тоннелей, камни в форме человека.

Концепции. Безумец, шпион, учитель, мастер боевых искусств, странник, наемник, загадочный прохожий.

Цитата. *Великолепие - видеть каждый новый рассвет новой парой глаз. Быть новым рассветом самому – высшая просветленность.*

Заповеди

- Проживи 1000 жизней, каждую – не такую, как прежние.
- Познавай все, что можешь из каждой жизни.
- Между вздохами – меняйся так часто, как можешь.

- Если ты слишком к чему-то привязался – уничтожь это. Оно только будет тебе помехой.
- Поворачивайся спиной к каждой жизни, которую ты прожил.
- Давай, когда требуется щедрость. Бери, когда необходимо воровство.
- Смотри глазами незрячего, и заставь молчание защищать их безмолвие. Все существа должны сталкиваться лицом к лицу со своим выбором. Поэтому спрашивай их, когда проходишь мимо.
- Если что-то выглядит лишенным баланса – исправь. Не можешь – уничтожь.

Пути соперников

Тигр-Дьявол. Что за жуткая маска! Сбрось ее, пока не испугался сам.

Блистательный Журавль. Король Обезьян опозорил весь твой род. Понадобились Будда и святые дары, чтобы обучить его манерам.

Песня Тени. Я тоже слышу голоса. Но мои умеют еще и смеяться.

Бьющийся Дракон. Хорошее название – немеряно энергии, направленной в никуда.

Каиниты. Муравьи на пути надвигающегося потока.

Живая клетка выпустила птицу на волю.
Она вила гнездо средь прутьев и гадила в солому.
Крылья птицы были горами,
И леса покрывали их.

— Сутры Крови

Добродетель — Янь

Подобно деревьям, Смеющиеся Радуги из Дхармы Бьющегося Дракона произрастают из плодородной почвы и соединяют ее с неистовыми небесами. Эти вампиры настолько же живы, насколько это доступно нежити. Кипящие жизненной энергией, последователи Зеленого Пути напоминают силы природы – слишком могучие, чтобы быть неслышными и слишком яркие, чтобы быть настоящими.

Эти силы навели Сюэ на мысль отложить посох и помедитировать. Пока буря питала реки и травы, Архат забыл о своем страдании и успокоил себя дождем. Вокруг его ступней ползали муравьи, за его спиной сновали насекомые. Скрытые десятками тысяч листьев, перекликались птицы. Как бы он ни старался, Сюэ не мог заглушить переполняющий все пульс жизни. В конце концов, дождь закончился, и в небе раскинулась радуга. Сюэ смеялся, когда птицы пролетали сквозь ее полосы, и в тот момент он был просветлен.

Движимые силами жизни, которые слишком могучи, чтобы их сковать, эти Драконы неустанно вьются, как змеи. Озарения к ним приходят от радостей плоти и наблюдений за лесами. Они уверены, что бытие – это радуга. Иллюзия, которая слишком ярка, чтобы ее не заметить. В цветах ее видят они единство и симметрию Небес. Смысл в том, как считают Драконы, чтобы познать каждый ее цвет как можно полнее. Будучи возлюбленными Алой Королевы, они вмещают ее жизненную силу. Как двоюродные браться Эбенового Дракона, они стремятся его подчинить. Или погибают, стараясь.

Как правило, Смеющиеся Радуги аморальны и вульгарны, и развлекают себя дикими пирушками и безумными попойками – праздниками, в которых участвуют и живые «игрушки». Таиланд, Камбоджа и Малайзия скрывают храмы Радуг, о которых ходят такие неприглядные слухи, что их избегают даже вампиры. Путь Бьющегося Дракона не плох по сути своей, но агрессивное стремление Пути к жизни обычно включает изнасилование ее в любой приемлемой форме, как добровольной, так и нет.

Конечно, эти вампиры не только сношаются. Нарушая законы общества, они познают пышное разнообразие жизни через боевые искусства и Тантру. Поскольку жизнь принимает десять тысяч форм, большинство Драконов развивают искусства смены формы. Чтобы бегать с животными, ты сам сначала должен стать одним из них.

Познание требует подходящих субъектов. Если отстраненные Костяные Цветы скользят по своим кладбищам, то Драконы резвятся в городах, лесах и морях. Их ярость привлекает других существ, и многие добровольно присоединяются к их танцу. Обаятельные, как тигры, эти вампиры уважают своих жертв, даже когда пьют их живую кровь. Сосуды священны для Радуг – более священны, чем Демон, что пожирает их. Когда он насыщается - то проводит благодарственный ритуал. Важно чтить носителей Янь, даже если ты ведешь их на тот свет.

Бьющиеся Драконы очень анимистичны. Вглядываясь в природу, каждый Дракон видит внутри нее духов, и восхваляет их благодарностями, дарами и ритуалами. По-настоящему опытные Драконы могут проходить сквозь Стену и говорить с духами на их собственном языке. Молодежь просто видит Ками и оказывает им уважение. В моменты спокойствия, Дракон может быть вежлив и сострадающ. Как дерево, он высок и силен, но гнется, перед тем, как сломаться. Он почитает жизнь, но без колебания питается ею. Этот Путь держит Цикл здоровым.

Обучение. При жизни многие Драконы подавляли желания плоти. И все их ограничения ушли в никуда, когда пришло время платить кармический долг. Некоторые чудовищно чувственные люди вернулись, чтобы завершить начатое при жизни, но большинство Смеющихся Радуг научились смеяться только после смерти. В ритуалах Драконов постоянно содержатся позы Тантры. Совокупляясь с живым партнером, они превращают его жизненные силы в свои собственные, а потом в могучее Ци – то, что многие из них когда-то отвергали.

Слабости. Как и ожидается, Драконы порывисты, бесстыдны, похотливы и жестоки. Многие разгуливают нагишом, или почти обнаженные, и наслаждаются, нарушая общественный порядок. Стычка – просветление для этих вампиров, и они стремятся просветлить всех поблизости

Жажда не ограничивается только тягой к сексу. Голод в философии Бьющихся Драконов понимается буквально. Стремящиеся к Янь, эти существа иной раз пожирают свою добычу сырой. А то и живой. Но хоть Смеющиеся Радуги и бывают каннибалами, они не едят вампиров. Средний Дракон считает Диаблери настолько же отвратительным, как пожирание протухшей дохлой кошки.

Несмотря на всякие пирушки и развлечения, многие Драконы себя ненавидят. По сути, их голод – это отрицание того, чем они стали. Поглощая жизненную энергию, они надеются снять свое проклятие. Это не помогает, но они стараются. Неудивительно и то, что из-за своих пристрастий они не имеют особо много друзей. Вампиры-буддисты считают Драконов особенно отталкивающими и часто изгоняют их из своих Дворов.

Привязанности. Дерево, число 3, зеленый цвет и Восточный Путь.

Благоприятные символы и знамения. Радуги, бури, распускающиеся цветы, кровь, символы лингама и йони[8].

Концепции. Человек искусства, проститутка, врач, знахарь, тантрист, крестьянин, эстрадный артист, лесник, экотеррорист, сорвиголова, активист, каннибал.

Цитата.*Может быть я и мертв, но я чувствую острее любого живого.*

Заповеди

- Будь близок к жизни во всех ее формах.
- Размышляй над страстями. Не подавляй их, но изучай их, учись у них и пробуждай их у других.
- Используй свою силу, как крестьянин использует свои орудия: срезай стебли, собирай рис, сей зерно и помогай ему расти.
- Помогай всему живому процветать. Когда что-то кажется умирающим, уничтожь это и верни снова в Цикл.
- Быть наполовину живым – чудовищно. Будь настолько живым, насколько это возможно.
- Встречай Солнце каждое утро. Спи, когда оно взойдет.
- Смейся почаще, и помогай другим видеть их смешные стороны.
- Защищай духов. Без них танец жизни остановится.

Пути соперников

Тигр-Дьявол. Поэзия боли скрывает их невежество. Единственный цвет, который они видят – кроваво-красный.

Блистательный Журавль. Я служу более древним законам, чем ты. Выйди против меня, и твой меч окажется у меня в руках.

Песня Тени. Милая сестра, перестань же плакать. Возьми меня за руку и смейся!

Тысяча Шепотов. У многоножек нет иммунитета против их же собственного яда.

Каиниты. Ты пил кровь МЕРТВОГО? *Звук отрывания головы вампира, и ее падения в мусорный бак*. Вот где твое место!

[1] — Здесь и далее – по переводу с английского В.И. Нелина.

[2] — Изображения собак, набитые соломой, применялись при жертвоприношениях, - сообщает Чжэн Линь. Вероятно, здесь имеется в виду отсутствие лицеприятия у истинного мудреца.

[3] — Член гангстерской банды, функцией которого является принуждение к выполнению её требований или приведение в исполнение её приговоров. (Американский жаргон).

[4] — Здесь и далее - смотри описания Дхарм для уточнения деталей.

[5] — Места массовых расстрелов в Камбодже во времена режима Красных Кхмеров.

[6] — Особо мучительный способ смертной казни путём отрезания от тела жертвы небольших фрагментов в течение длительного периода времени. Применялась в Китае за государственную измену и отцеубийство в средние века и при династии Цин вплоть до её отмены в 1905 году.

[7] — Автор – Томас Клири. На русский или не переводилась, или я плохо искал.

[8] — Лингам – это Мужской Половой Хуй. А Йони… догадайтесь сами. ^_^

Глава 3. Десять Тысяч Вещей

В своем паломничестве Хон Ли гадил на склонах Кайласы. Чем еще он мог поклониться?

В лесах Цюань Три он продал смертоносный Воющий Лотос. Утонченные видения, даруемые им считаются наиболее великолепными.

Несколько лам подставили свои шеи под его священные когти. Тигр собирался пожрать его, но на снегу расцвела кровь тигриная.

Хон Ли восседает на золотом троне. Будда вопит с ним бок о бок. Счастливы те, кто прислуживает ему. Он питает свой голод нашими взглядами.

Что несет этот труп?

– коан Дзэн.

В этой главе описывается создание персонажа Куэй-дзин. Хоть оно достаточно сильно совпадает с описанием создания персонажа в Vampire: The Masquerade, у Катаян есть свои Особенности, да и некоторые Особенности Каинитов им не подходят. Поэтому создание Куэй-дзин немного отличается от создания Каинита.

Одно отличие включает Второе Дыхание. Ваш персонаж – один из Голодных Духов, смертных, которым было предопределено переродиться Катаяном. Все души будущих Куэй-дзин проводят некоторое время в Мирах Духов. Обычно срок заключения длится не более 49 суток, хотя может казаться столетиями для осужденного. Некоторые Куэй-дзин ничего не могут вспомнить об этом периоде, но остальные помнят каждую жуткий момент страданий своего П`о в Мирах Йоми. Аналогично, хоть большинство и помнят свою смертную жизнь, некоторые – особенно с высокими значениями П`о – видят все, что было до их перерождения как далекое марево.

Травма перерождения сама по себе влияет на персонажа, в манере, определенно отличной от Становления. Чтобы вернуться в Срединное Царство, вашему персонажу надо, образно выражаясь, прорвать незримую Стену, отделяющую его душу от его же трупа. Это невероятно тяжело и требует взывания к душе П`о. Таким образом, все Куэй-дзин начинают игру с двумя Натурами – Натурой Хунь (высшая душа), выбираемой из стандартных архетипов, и Натурой П`о, описывающей внутреннего Демона.

В любом случае, ваш персонаж – вампир уже лет 50 или менее, и определенно дитя Пятой Эпохи. Кроме того, большинство Куэй-дзин обретают Второе Дыхание в Срединном Царстве. Ходят слухи о некоторых Голодных Духах, восставших в

американских Чайнатаунах и тому подобных местах, но эти слухи еще не подтверждены.

Второе Дыхание

История вампиризма начинается с момента смерти вашего персонажа. Обстоятельства смертной жизни и смерти вашего персонажа чрезвычайно важны для Куэй-дзин – его ясные кармические грехи (или то, что он считает кармическими грехами) влияют на его Натуру П`о и выбор Дхармы. В некоторых случаях, смерть персонажа сама по себе может быть тем будильником, что разбудит спящее П`о и поднимет его как Куэй-дзин. Немного тех, кто стал Куэй-дзин, умерли мирно или от старости. Они должны надеяться, что Второе Дыхание даст им время, чтобы обрести мудрость.

При возвращении двойной души Куэй-дзин в тело исцеляются все раны, уродства и болезни, от которых он страдал при жизни. Хотя можно взять Недостатки Чудовище или Уродство, если вы хотите показать неудачно прошедшее исцеление. Если персонаж был кремирован, то его тело восстанавливается из праха – Великий Цикл карает, есть ли тело или его нет.

Персонаж возвращается в мир живых там, где находится его могила (если похоронен) или урна (если кремирован). Если прах был развеян, то тело собирается примерно в центре площади рассеивания. При погребении в море перед персонажем встает достаточно жестокая задача – заплыв к берегу. В любом случае, он возвращается в те места, которые знал при жизни.

Чин-мэй

Перед началом игры большинство персонажей начинают свой Путь Назад в виде Чин-мэй – безумного вурдалака-падальщика, управляемого П`о. Большинство Куэй-дзин мало что помнят об этом периоде, потому что в состоянии Чин-мэй они не более, чем животные. Персонаж носится по Срединному Царству, охваченный всепоглощающей жаждой Ци. Вскоре после перерождения местные Катаяны ловят вашего персонажа и вводят его в общество других Куэй-дзин. С этого момента начинается его обучение.

Рё

В этот период, длящийся, по меньшей мере, год – а иногда и 10 лет – Дзины и Мандарины Куэй-дзин ведут вашего персонажа через Рё – период обучения, в время которого ваш персонаж познает свои силы и слабости. Его учат правильному обращению к старейшинам, ритуалам взаимодействия с духами и призраками, а также основам поглощения Ци. Иногда он сопротивляется обучению, но так или иначе получает необходимый минимум знаний, чтобы начать период Коа. Его выживание – тому доказательство.

Семья и Гуаньси (Guanxi) (*Родственная Связь*)

Некоторые Катаяны следуют своим Дхармам в одиночку. Однако если вы играете группой, вполне вероятно, что ваш и персонаж другого игрока образовали семью. Это может быть как чин по чину основанная семья, так и пестрая компашка бунтарей. Если перед семьей стоят какие-то задачи, а также у нее есть Нуши, то игроки и Мастер должны перед началом игры эти цели обсудить.

В результате магического связывания, вы начинаете игру с чувством невероятно сильной верности своим родичам по семье, которых вы считаете членами своей «семьи по крови», и наоборот. Связи между вами определяются значением Гуаньси. Оно устанавливается через обряд Родственной Связи, который старейшины Куэй-дзин проводят с каждой новообразованной семьей. Значение Гуаньси определяется как 5 + Обаяние родича минус ваше Инь или П`о, смотря что выше, относительно каждого из родичей по семье. Гуаньси действует как Братание Шабаша, формируя верность друг другу всех Куэй-дзин в семье.

Создание персонажа Куэй-дзин

Создание

Шаг Первый: Концепция – Выберите баланс, Путь, Дхарму, Натуру и Маску.

Шаг Второй: Атрибуты – Определите Физические, Ментальные и Социальные атрибуты (7/5/3).

Шаг Третий: Способности – Определите Навыки, Таланты и Знания (13/9/5). Ни одна способность на данном этапе не может быть выше 3.

Шаг Четвертый: Преимущества – Выберите Силы (Одну Демона и две других), Дополнения (5 любых), распределите очки на Ци (4, персонаж начинает с 1 очком в каждом типе Ци).

Шаг Пятый: Финальные Штрихи – укажите уровень Хунь (1), П`о (3), Силы Воли (равно окончательному уровню Хунь), временное Ци (равно постоянным Инь и Янь) и уровень Дхармы (1).

Распределите свободные очки (15). Все Куэй-дзин должны начать игру с минимальным значением П`о 3. Аналогично, Сила Воли персонажа должна быть повышена минимум до 5 – или повышением значения Хунь, или повышением Силы Воли самой по себе.

Укажите уровень Гуаньси по отношению к другим персонажам (5 + Обаяние другого родича минус Инь или П`о).

Баланс Ци

Инь – вы создание тьмы.

Баланс – вы поддерживаете хрупкий баланс между двумя противоположными силами.

Янь – вы настроены на пульс жизни

Путь

Север – ваш долг лежит в толковании законов и защите традиций.

Запад – вы несете послания – и наказания – от духов.

Центр – вы ведете себя и других к просветлению.

Юг – вы созидаете, ведете и разрушаете.

Восток – вы присматриваете за «меняющимся миром» смертных.

Дхарма

Рык Тигра-Дьявола (П`о) – Путь Юга, Огня и Призрачного Пламени

Путь Блистательного Журавля (Хунь) – Путь Севера, Воды и Крови

Песня Тени (Инь) – Путь Запада, Металла и Кости

Путь Тысячи Шепотов (Баланс) – Путь Центра, Земли и Нефрита

Танец Бьющегося Дракона (Янь) – Путь Востока, Дерева и Плоти

Архетипы П`о

Бунтарь – безумное, свирепое чудище.

Варвар – ваше П`о отвергает истинные пути ради стиля поведения развращенных Каинитов.

Обманщик - ваше П`о ослабляет Хунь ложью и предательством.

Демон – жуткий монстр, который живет только ради разрушений.

Глупец – ваше П`о сбивает вас с верного пути ради простых решений.

Легист[1] - ваше П`о настаивает на строгом подчинении и еще более строгих наказаниях.

Обезьяна - капризное существо, нацеленное на нарушение внутренней гармонии.

Раб - ваше П`о стремится принизить вас перед вашими властями.

Силы

Силы Синтай

Синтай Крови. Как алхимик изучает нэй тань[2], так и практикующий Синтай Крови учится направлять Ци через жидкости мертвого тела.

Синтай Кости. Наполняет тело энергиями смерти.

Синтай Нефрита. Тело становится «минералом духа» для фокусирования Ци.

Синтай Плоти. Дары Янь Пенангаллан.

Синтай Призрачного Пламени. Призывает пламя теней из Миров Духов.

Силы Ци

Равновесие. Поддержание гармоничного баланса между Инь и Янь, Хунь и П`о.

Янь Прана. Настройка тела на внутреннее Янь.

Инь Прана. Настройка тела на внутреннее Инь.

Ткачество. Управление Ци окружающей среды.

Силы Души

Взращивание. П`о должно быть понято и ассимилировано.

Ци`ю Ма. Истинные секреты третьего глаза.

Интернализация. Сосредоточение воли ради могучих возможностей и мудрых прозрений.

Обязательство. Сильнейшая душа обретает власть и торжествует.

Силы Демона

Черный Ветер. Ужасающая скорость и свирепость, даруемые Демоном.

Синтай Демона. П`о разрешено овладеть телом и обратить его в демона.

Дополнения

У вас может не быть Поколения или Статуса, но вы можете выбирать Дополнения из:

Гороскоп. Звезды улыбаются – или хмурятся – вам.

Нефритовый Талисман. У вас есть хранящий Ци талисман.

Волшебный Артефакт. У вас есть одна или несколько волшебных штучек.

Нуши. Дух-хранитель приглядывает за вами и вашей семьей.

Ритуалы. Вы знаете один или несколько ритуалов для ублажения духов и вхождения в Драконьи Линии.

Добродетели

Инь. Вы полны и управляете негативными энергиями.

Янь. Вы жаждете и контролируете энергии жизни.

Хунь. Ванна рациональная, сознательная сторона.

П`о. Ваша чудовищная, бессознательная сторона – Демон.

Распределение свободных очков при создании персонажа

Атрибуты. 5

Способности 2 (3 на Боевые Искусства)

Силы 10

Дополнения 1

Добродетели Ци 3

Хунь 3

П`о 1

Сила Воли 1

Шаг Первый: Концепция

Здесь вам предоставляется шанс расширить ваши игровые горизонты и сделать из вашего персонажа личность. С другой стороны, ничто не мешает создать персонажа, который в основах своих будет мало отличаться от своих Западных современников. Противоречия между старейшинами Куэй-дзин и детьми Пятой Эпохи хоть и более мягки, чем у Каинитов, но все же имеют место быть. А магнат из Гонконга или Токио, ставший одним из Голодных Духов, может быть ничуть не менее алчен и безжалостен, чем Вентру.

С другой стороны, Срединное Царство может предложить гораздо больше ролей и мотиваторов. Концепция персонажа «Студент» становится гораздо интереснее, если этот студент участвовал в бойне на площади Тяньаньмэнь. А как насчет политического диссидента, которого отправили в тюрьму и убили за высказывания против правительства? Или индонезийского пирата? Двенадцатилетнего партизана Вьетконга или Красных Кхмеров? Во многих частях Срединного Царства те гражданские свободы и базовые социальные услуги, к которым на Западе относятся как к должному, не существуют, и эти лишения сами по себе были способны повлиять на личность персонажа. Крестьянин, умерший от недоедания, или нищий, умерший на улице от голода, только посмеются над стилем не-жизни и разглагольствованиями среднего Бруха, косящего под уличного бойца.

Помните, что Куэй-дзин не получали Становления. Они умерли, а потом восстали из мертвых. Что такого творил ваш персонаж при жизни, что получил шанс на Второе Дыхание? Что он надеется завершить, вернувшись назад? Он намеревается выполнить свой долг и вернуться в Цикл или бродить по миру смертных так долго, как это возможно?

Второе Дыхание может вызвать, особенно среди молодежи Куэй-дзин, множество вопросов и немало недовольств. Многие юнцы считают Мандаринов Катаян, Дхармы и общественное устройство реакционными, даже анахроничными. Хоть определенный уровень ментальной дисциплины и восприимчивости полезны, чтобы избежать полного попадания в лапы П`о, молодежь Куэй-дзин предпочитает границы и удобства наших дней. Слова старейшин о дхармическом падении, Повелителях Яма и Эре Скорби часто считается ненужным суеверием, и пропускаются мимо ушей.

Баланс Ци

Также на образ персонажа влияют Добродетели Ци. Куэй-дзин делят себя на три группы, в зависимости от количества их Инь и Янь. Чем больше разброс между Добродетелями, тем более это отражается на личности персонажа. Выбор одной из групп поможет вам с определением Добродетелей Ци и даст подсказку по отыгрышу. Персонаж, у которого начальное значение Ци на 2 и более очка выше (то есть, 5 Инь/3 Янь) считается настроенным на Добродетель Ци. Персонаж, у которого Добродетели Ци равны или одна их них на очко больше другого (то есть, 4 Инь/3 Янь) считается Сбалансированным.

Инь

Вампиры с высокими значениями Инь чувствуют себя как дома в ночи, под лунным светом и среди мертвых. Они рациональны (можно сказать, безжалостны), прагматичны (или бесчувственны) и задумчивы (кое-кто утверждает, что больны на голову). Некоторые Куэй-дзин величают их «эбеновые черви», хотя редко делают это в лицо. Среди Куэй-дзин эти вампиры являются чиновниками и связными с Загробным Миром. Также они опытные убийцы и некроманты. В конце концов, почему бы не добавить в мир еще немного трупов?

Многие вампиры, ориентированные на Инь, прекрасны, неся в себе холодную и мрачную красоту. Но большая их часть из них зловеща и неприятна. Их плоть холодна, их взгляд пробирает до костей, и они часто остаются неподвижными на очень долгие сроки.

Вампиры Инь знают, что они не люди и мало делают, чтобы это изменить. Даже другие вампиры находят их холодными и черствыми – хоть вампиры Янь и способны впадать в безумную ярость, но только вампиры Инь способны не меняясь в лице наблюдать за жестокими страданиями врага.

Слабости. Вампиры Инь уязвимы к Дереву, которое воплощает Янь. Они могут быть парализованы забитым в сердце деревянным колом, как Каиниты. Делаются те же броски и проявляются те же эффекты.

Баланс

Вампиры, чьи значения Ци равны или близки к равности, считаются Сбалансированными. Они одинаково мертвы и живы, в них равное количество света и тьмы. В обществе Катаян они мудрецы, странники и искатели истины. Из всех вампиров именно они больше всего заинтересованы в своей внутренней полноте и развитии.

Вампиры, стремящиеся к Балансу, понимают, что они и не люди и не монстры. Они считают вампиризм эдакой загадкой – примерно как Будда достиг просветления, достигнув внутренней уравновешенности, так и они, будучи вампирами, поставили себя между фундаментальными полюсами бытия. Из всех вампиров они, наверное, наиболее свыкшиеся со своим состоянием – и из всех вампиров они больше всего стремятся превзойти это состояние.

Слабости. Вампиры Баланса все время должны поддерживать это равновесие. Они считаются временно несбалансированными, если в их телах одного временного Ци на 2 очка больше, чем другого. Во время такой несбалансированности любое использование Ци может оказаться чревато последствиями.

Янь

«Алые Драконы» до сих пор цепляются за свою потерянную жизнь. Вампиры, настроенные на Янь, практически живы – и они намерены сократить этот разрыв как можно сильнее. Среди Куэй-дзин они действуют как пастыри, сливающиеся с обществом смертных и присматривающие там за порядком. А их направленная в нужную сторону энергия делает из них свирепых воинов.

Янь-ориентированные гораздо более похожи на людей, чем Инь-ориентированные. Их плоть тепла и имеет цвет, и иногда они дышат. Вампиры Янь часто разделяют человеческие пристрастия, такие как еда, алкоголь и секс. Тот факт, что они не могут наслаждаться ими так же полно как смертные – их постоянный источник страданий.

Часто над вампирами Янь, из-за их ностальгии по жизни, смеются их собратья, ориентированные на Инь. Они считают свое состояние проклятием или кармическим наказанием. Забавно, но вампиры Янь с высокими значениями П`о – одни из самых свирепых хищников Срединного Царства, так как они безжалостно выгрызают себе место среди смертных.

Слабости. Вампиры Янь уязвимы к Металлу, воплощению Инь. Металлический клинок или штырь, вогнанный им в сердце, нарушает их баланс энергий и вызывает паралич, как деревянный кол парализует Каинитов. Пули, стрелы с металлическим наконечником и тому подобное не вызывает такого эффекта. Необходимо, чтобы удар был нанесен предметом, длиной, минимум, 30 сантиметров.

Путь

Куэй-дзин прежних Эпох классифицировались согласно исполняемым ими задачам. До введения Катаяна в Двор затрачивается немало усилий, чтобы определить точную астрологическую дату его восстания из мертвых. Владея этой информацией старейшины ставят ученика на Путь – астрологическое указание, аналогичное одному из основных направлений компаса. Путь определяет многие из аспектов и обязанностей не-жизни вампира. Пути все еще очень популярны в Квинконсе, но в других местах уже меньше.

Путь вампира – не столько четкий и верный путеводитель по его обязанностям, сколько один из вариантов. Строгость их исполнения зависит от вампира, семьи и желания Предка. Однако общество Катаян все еще полнится суевериями, и старейшины часто признают, что вампир будет вести себя подходящим под Путь образом.

Путь обычно определяется количеством Инь и Янь. Так, вампиры Инь, скорее всего, будут следовать Северу и Западу, а вампиры с высоким Янь – Востоку и Югу. Часто это предположение оказывается неверным, особенно в бурную Пятую Эпоху. И может быть интересно играть вампиром, у которого баланс энергий и Путь конфликтуют – например, вампиром с высокими значениями Инь, который все еще любит захаживать в ночные клубы, или вампиром Янь, который предпочитает одиночество.

«Счастливые» цвета и числа – это традиция, и весьма полезна для отыгрыша. Во многих странах вампиры носят одежды или покрывают себя татуировками, соответствующими их Пути. Так, вампир Юга может сделать себе татуировку, изображающую семь алых фениксов, носить алую шляпу или рубашку, а то и покрасить волосы в красный цвет.

Север – вампиры этого Пути обычно считаются холодными, рациональными, справедливыми и бессердечными. Они часто, но не всегда, ориентированны на Инь. Вампирам Севера вменено поддержание традиций Куэй-дзин и вынесение приговора преступникам. Вампиры Севера – чиновники и судьи для своего рода, поскольку расследуют дела и ведут суд. Горе тому смертному или Шэнь, который нарушит законы Севера. Их цвет черный, число 6.

Обычные натуры. Фанатик, Судья, Традиционалист, Начальник (*Director*), Брюзга.

Запад – вампиры этого Пути, как говорят мудрецы, поддерживают связь с мертвыми и Загробным Миром. Даже другие Катаяны считают их эксцентричными и какими-то чуждыми. Задача вампиров Запада – проводить в жизнь приказы Мандаринов, и делают они это с безжалостной четкостью. Но также их долг в том, чтобы выяснять и исполнять желания призраков Срединного Царства. Эти Куэй-дзин часто служат карателями и палачами, а также чародеями и посланниками. Их цвет белый, число 9.

Обычные натуры. Одиночка, Конформист, Аутист, Девиант[3] (*Deviant*), Мастер Выживания.

Центр – вампиры в центре Великого Колеса, образно выражаясь, душа общества. Они изучают собственную природу, а также помогают другим найти свое место в великом гобелене вселенной. Вампиры Центра часто помогают молодым Куэй-дзин влиться в общество, хотя некоторые предпочитают отшельничество, ведя свои собственные изыскания в Мирах Духов или дикой природе. Их цвет желтый, число 5.

Обычные натуры. Девиант, Шутник, Одиночка, Мученик, Мечтатель.

Восток – вампиры этого Пути зовутся «Пастырями». Они фермеры среди Куэй-дзин, и их задача – бродить по ночам среди смертных и приглядывать, чтобы все оставалось в гармонии. Из всех вампиров, только дети Восточного Пути чувствуют себя наиболее комфортно среди смертных и более других способны вести – или манипулировать – смертными «ради их же пользы». Также они те, кто больше всего стремится вернуться к своим прежним жизням – с печальным результатом, как правило. Их цвет синий, число 8.

Обычные натуры. Творец (*Architect*), Гедонист (*Bon Vivant*), Опекун, Начальник, Ловкач (*Conniver*).

Юг – вампиры этого Пути, это те самые двигатели, что заставляют Колесо Эпох вертеться. Вечно меняющиеся и непредсказуемые, вампиры Юга часто оказываются втянутыми в разногласия со своими более традиционалистичными сородичами. Хоть их и считают невыносимыми, вампиров Юга терпят за их обширные познания и боевые умения. Среди Куэй-дзин они лидеры, созидатели – и разрушители. Темперамент часто

доставляет «фениксу» проблемы, но также часто и выводит из них. Их цвет красный, число 7.

Обычные натуры. Мученик, Мечтатель, Головорез, Бунтарь, Щеголь.

Дхарма

Куэй-дзин начинают игру с одной из пяти Дхарм (детально описаны во второй главе) на первом уровне. Дхарма определяет стремления вашего персонажа и дает ему возможность духовного развития. Выберите Дхарму, которая хорошо подойдет вашему персонажу, или хотя бы даст возможность интересного отыгрыша.

Натура и Маска

Как и у Каинитов, у Куэй-дзин есть Натура и Маска. Однако у Катаян Натур две. Первая Натура, Хунь, выбирается из того же списка, что и у Каинитов, и определяет его «нормальную» личность. Путь (смотри выше), может подсказать, какую Натуру Хунь выбрать лучше всего.

Вторая Натура, П`о, выбирается из списка Архетипов П`о (страницы 92-93). Эта Натура – личность вашего Демона, того, что Кин-дзин называют Зверем. Для Катаян, П`о – не просто безумный хищник. Ну, как правило, не всегда. Это коварный советник, ищущий способ искусить, обмануть и полностью сбить Катаяна с пути Дхармы. Игрокам стоит выбрать такой архетип П`о, который дополнит Натуру Хунь и обстоятельства жизни и смерти персонажа.

Шаг Второй: Атрибуты

Никаких отличий от **Vampire: The Masquerade**. Игрок распределяет 7 очков на первичные Атрибуты, 5 очков на вторичные и 3 очка на третичные.

Шаг Третий: Способности

И снова все так же, как и у Каинитов. Куэй-дзин могут распределить 13 очков на первичные Способности, 9 на вторичные и 5 на третичные. Выше трех их можно поднять только за свободные очки. У Куэй-дзин есть некоторые новые Способности, а некоторые Способности Каинитов могут оказаться неприемлемыми, в зависимости от региона, в котором идет игра.

Новые и модифицированные Навыки

Акробатика

Вы – тренированный акробат, который владеет основами гимнастики. Может быть, вы обрели эти навыки, учась боевым искусствам, или выросли в семье артистов. А может быть вы были статистом в фильмах Саммо Хунг Кам-бо[4]. Так или иначе, вы знаете, как надо прыгать, как надо падать и как невероятно изящно летать по воздуху.

Объединяя этот Навык с Ловкостью, вы можете исполнять дикие трюки, прыжки, сальто и тому подобное. Каждое очко этого Навыка дает вам возможность игнорировать очко урона от падения. Так, вампир с акробатикой 4 может упасть с высоты в 9 метров без каких-либо последствий.

- Новичок. Вы можете кувыркаться.

•• Тренированный. Вы можете проделать несколько трюков.

••• Опытный. Средний гимнаст.

•••• Эксперт. Джеки Чан.

••••• Мастер. Олимпийский чемпион по гимнастике.

Владеют: артисты цирка; олимпийцы; ниндзя.

Специализации: гимнастическое бревно; сальто; сальто Асаи[5].

Ремесла

Куэй-дзин весьма ценят эстетику. И умение создавать произведения ремесленного искусства, как практичные, так и прекрасные, очень высоко среди них уважается. Ремесленные навыки любого рода – от изготовления воздушных змеев до ковки мечей и нанесения татуировок – широко практикуются среди немертвых. Сюда же включены и более жуткие ремесла, доступные исключительно вампирам, например, проведение сложных ритуалов с использованием крови, нарезка человеческой плоти утонченно-прекрасным образом, или мумификация человеческих голов для дальнейшего использования в некромантских ритуалах.

Для этого Навыка специализация – оригами, садоводство, каллиграфия, механика, ювелирное дело и тому подобное – должна быть выбрана с самого начала. Чтобы изучать другие ремесла, этот Навык надо брать снова.

• Новичок. Занимались на уроках труда.

•• Тренированный. Поденный работник, подмастерье.

••• Опытный. Опытный профессионал.

•••• Эксперт. Высококвалифицированный ремесленник.

••••• Мастер. Мурамаса[6].

Владеют: ремесленники; странствующие торговцы; увлеченные своими хобби.

Специализации: ковка мечей; граверство; свежевание.

Боевые Искусства

Персонажи, владеющие Боевыми Искусствами, могут использовать его вместо Таланта Драка. Боевые Искусства долгое время считались сложными и отнимающими много времени, что отражено в правилах их приобретения. Во время создания персонажа Навык Боевые Искусства стоит 2 очка навыков за очко навыка. При развитии его за свободные очки – 3 свободных очка за очко навыка.

Развитие этого навыка за очки опыта стоит на 150% дороже, чем другого Навыка.

Однако персонаж, владеющий Боевыми Искусствами получает доступ к разнообразным специальным боевым приемам. Кроме того, все владеющие Боевыми Искусствами узнают, как метать своих противников. Приемы и их правила описаны в главе пятой.

Мастера Боевых Искусств делят свои стили на «жесткие» и «мягкие», что определяет типы боевых приемов, доступных им для изучения. Жесткие стили, вроде карате, сосредоточены на мощных ударах. Мягкие стили, вроде айкидо, направлены на перенаправление удара и защиту.

• Новичок. Начинающий

•• Тренированный. Послушник

••• Опытный. Коричневый пояс.

•••• Эксперт. Черный Пояс.

••••• Мастер. Монах Шаолиня, Брюс Ли и тому подобные..

Владеют: самые неожиданные люди.

Специализации: стиль змеи; подсечки; рубящие удары.

Медитация

Будучи неотъемлемой частью дхармического поиска, этот Навык позволяет вам впадать в транс, успокаивать себя и обретать внутреннее успокоение. Концентрируясь подобным образом, вы можете решать загадки (бросок Восприятие + Медитация, сложность 9). Каждый успех снижает сложность последующего броска Интеллекта на 1), долго не питаться (Выносливость + Медитация, сложность 9. Каждый успех – одна ночь без еды) или защищаться от души Огня (Сообразительность + Медитация, сложность 9. Каждый успех поднимает сложность последующего броска на душу Огня на 1. Но если вы хотите ввести себя в боевой транс, то снижает на 1).

Медитация требует фокуса – молитву, танец, янтру, ката и тому подобное – который поможет вам отстраниться от отвлекающих вещей. Многие Восточные практики (боевые искусства, мантры, позы тантрического секса и тому подобное) помогают, практикуют или совершенствуют медитацию.

• Новичок. Вы можете спокойно сидеть и фокусировать свои мысли.

•• Тренированный. Вы можете достигнуть краткого ощущения покоя.

••• Опытный. Вы можете оставаться хладнокровным даже в экстремальных ситуациях.

•••• Эксперт. Вы способны достичь такого состояния покоя, из которого не всякий выведет.

••••• Мастер. Даже если весь мир начнет рушиться в Ад, вы останетесь спокойны, подавите свои эмоции и будете мыслить ясно и четко.

Владеют: монахи; йоги; послушники.

Специализации: мудры; мантры; оставаться неподвижным.

Экспрессия

Азия развила богатую и разнообразную артистическую культуру - начиная с древних театра Но и яванского театра теней, и заканчивая современными гонконгскими фильмами и кантопопом[7]. Навык Экспрессии описывает кое-какие способности вашего персонажа в определенной форме искусства – музыке, выступлении на сцене, живописи, танце и так далее. Этот навык берется отдельно для каждого вида самовыражения, которые вы хотите освоить (так, умение игры на гитаре не сделает вас опытным актером).

• Новичок. Можете выдать несколько нот.

•• Тренированный. Можете поразить своих друзей.

••• Опытный. Можете выиграть местный конкурс.

•••• Эксперт. Национальное достояние.

••••• Мастер. Ли Гонг (*Gong Li*).

Владеют: звезды пекинской оперы; рок-звезды; гейши.

Специализации: гитара; фильмы-боевики; сямисэн.

Предсказания

Вы очень опытны в предсказании судеб и толковании знамений. В зависимости от уровня ваших навыков это может оказаться весьма доходным делом в мире смертных. В любом случае, Куэй-дзин воспринимают это очень серьезно, и опытный предсказатель может обрести немалое уважение среди Шэнь.

Раз за сессию вы можете сделать бросок на предсказание будущего. У вас должны быть подходящие инструменты (И-Цзин, карты Таро, компас, астрологические таблицы, гадательные кости, а то и компьютерная программа). Процесс занимает 30 минут – вы исследуете небеса на предмет знамений, метаете кости, или разбиваете исписанные идеограммами человеческие черепа. Вы можете задать общий вопрос («Что нам вещают звезды?») или задать какой-то конкретный. Мастер определяет сложность по содержанию вопроса, а затем вы делаете бросок Восприятие + Предсказание. Успехи означают, что Мастер дает вам определенные намеки или советы. Чем больше успехов – тем полнее ответы. Но они всегда зашифрованы.

Так, если Мастер знает, что на территорию вашего персонажа скоро вторгнутся Каиниты Камарильи, ведомые безумным (и оттого уязвимым) Малкавианином, он может сказать что-то вроде: «Дракон Белой Кости стремится укусить Дракона Нефрита в крыло. Войди в утробу Дракона Кости и он, в замешательстве, укусит свой хвост».

• Новичок. «Птицы летят на юг?.. Хм… завтра повезет».

•• Тренированный. Соседи просят вас погадать им на И-Цзин.

••• Опытный. Все матери на километры вокруг просят составить гороскопы их новорожденных детей.

•••• Эксперт. У вас есть колонка в крупной газете.

••••• Мастер. Ваши предсказания создают и низвергают банки, фондовые биржи и военные кампании.

Владеют: Даосы; уличные шарлатаны; увлеченные своим хобби.

Специализации: И-Цзин; астрология; предсказание результатов торгов на фондовой бирже.

Пытки

Мандарины Катаян желают знать правду. И потому Куэй-дзин разработали разного рода искусные зверства. Причем некоторые из них достаточно страшны, чтобы заставить содрогнуться даже Цимисхов Шабаша. Пытая кого-либо, Катаян может сделать бросок на Ловкость, Силу, Восприятие или Манипулирование + Пытки (в зависимости от применяемой техники). Жертва сопротивляется Выносливостью. У каждого броска сложность 6. каждый успех позволяет палачу отнять у жертвы одно очко временной Силы Воли, не нанося физического урона, если он, конечно, не желает ее искалечить.

• Новичок. Бамбук под ногти.

•• Тренированный. Приспосабливаете ваши техники под нужную цель.

••• Опытный. Вы можете заставить вопить Шэнь.

•••• Эксперт. «Садовник» в Саду Пыток[8].

••••• Мастер. Жертва молит о пощаде еще до того, как вы начнете.

Владеют: «особые» работники спецслужб; подручные диктаторов; боевики таней.

Специализации: психологические пытки; острые лезвия; смерть-когда-надо.

Новые и модифицированные Знания

Загадки

Без обостренного ощущения иллюзий бытия можно легко запутаться в ловушках мира. Это Способность – ваш талант к загадкам и иллюзиям – помогает вам решать головоломки, разгадывать коаны, определят скрытые смыслы и странствовать по Мирам Духов. Вы знаете те мелочи, нелогичные шаги и собираете воедино все те загадки, которые делают бытие таким интересным – и опасным – местом.

• Школьник. Вы можете решать головоломки.

•• Студент. Большие проблемы становятся маленькими.

••• Бакалавр. Вас сложно обмануть – у вас талант к дедукции.

•••• Доктор. Вы способны обратить хаос в порядок. И наоборот.

••••• Академик. Для вас нет никаких тайн, если имеются хоть какие-то намеки.

Владеют: учителя Дзэн; даосы; философы из баров.

Специализации: коаны; загадки; сатори.

Лингвистика

На Востоке языки очень сложны. Например, в китайском языке есть несколько диалектов. И мандаринский с кантонским диалекты схожи еще меньше, чем английский и немецкий.

Персонаж без каких-либо очков в Лингвистике знает лишь свой родной язык. Так, говорящий на мандаринском не будет понимать кантонский, если у него в Лингвистике нет ни одной точки. Одно очко в Лингвистике дает возможность более-менее бегло говорить на всех диалектах родного языка. Например, говорящий на мандаринском и имеющий одно очко в Лингвистике будет свободно говорить на кантонском и шанхайском и всех прочих диалектах, если он выбрал специализацию «Китайский язык». (Да, можно сказать, что это очень сильное упрощение. Но ради игры необходимо сделать несколько таких упрощений).

Также, Лингвистика не совсем точно отражает способности некоторых талантливых людей. Привыкшие вращаться в многокультурном обществе естественным образом учат новые языки, но ни один из них не знают в совершенстве. Мы рекомендуем, чтобы - особенно в азиатских хрониках - следующие правила заменили имеющиеся в **Vampire: the Masquerade**.

Каждое очко в Лингвистике удваивает количество дополнительных языков, известных персонажу. То есть:

• Один дополнительный язык.

•• Два доп. языка.

••• Четыре доп. языка.

•••• Восемь доп. языков.

••••• Шестнадцать доп. языков.

За каждое очко можно «купить» язык, все диалекты или все варианты письма/иероглифов уже известного языка. То есть, говорящий на японском может использовать очко Лингвистики для того, чтобы знать кандзи и его производные - хирагану и катакану.

И конечно, исходя из этой таблицы, Бодхисаттвы теоретически могут знать от 129 до 257 языков/диалектов. И все благодаря прожитым тысячелетиям.

Грамотность. Персонажи считаются грамотными, если не был приобретен Недостаток Необразованность (см. страницу 95). Персонажи, происходящие из отсталых или нищих мест должны иметь такой Недостаток. Это отличный способ отобразить контрасты сеттинга.

Поскольку в китайском языке 50000 иероглифов, не все образованные персонажи могут читать их одинаково хорошо. Некоторая классика или сложные тексты могут

потребовать броска Интеллект + Лингвистика. Он может считаться успешным по умолчанию для персонажей с высокими значениями Лингвистики, но его придется делать тем, у кого значение этой Способности ниже уровня сложности.

Кайа. Старые и многомудрые Куэй-дзин переписываются друг с другом на Кайа, старинном иероглифическом письме, появившемся задолго до ранней китайской письменности. Многие вампиры Пятой Эпохи не заботят себя изучением Кайа. А это значит, конечно, что Предки, ее знающие, могут написать совершенно непонятное послание, возможно касающееся персонажей игроков, и приказать им доставить его другому Предку. До создания новой семьи, ей присваивается символ на Кайа, который означает название этой семьи. (Семьи Сотен Мертвых тысячелетиями ревностно хранят свои символы). Кайа можно освоить за очки Лингвистики, но это невероятно сложный язык. Даже на изучение его основ уходят годы.

Китай. Путунхуа (мандаринский), кантонский, шанхайский, у.

Япония. Японский (различные письменные формы).

Корея. Корейский (фонематическое письмо хангыль).

Юго-восточная Азия. Тайский, вьетнамский, кхмерский (Камбоджа), многие другие.

Индонезия. Индонезийский, многие другие.

Ритуалы

Вы изучили несколько или достаточно много сложных церемоний и ритуалов, постоянно присутствующих в жизни Катаян. Старинные сутры и классические тексты отскакивают у вас от зубов. Вы умеете читать и писать идеограммы Третьей Эпохи, правильно проводить обряды Ци и знаете, какие почтительные выражения использовать при обращении со своим начальством.

Это Знание необходимо для проведения ритуалов (смотри главу 4 **Силы Земли**). Вы не можете провести ритуал, уровень которого выше значения вашего Знания Ритуалов. Если вы желаете впечатлить или просто отвести от себя гнев призраков или старейшин, то разумно будет развивать это Знание.

• Школьник. Ученик.

•• Студент. Куэй-дзин Западного или Центрального Пути.

••• Бакалавр. Дзина.

•••• Доктор. Мандарин.

••••• Академик. Старейшина.

Владеют: Куэй-дзин; Хенгейокай; Фэн Ши.

Специализации: Фэн-Шуй; Обряды Драконов[9]; Сезонные Обряды.

Шаг Четвертый: Преимущества

А вот тут начинаются различия. Все Куэй-дзин должны выбрать Дхарму. Катаяны имеют различные Силы, несколько новых Дополнений и Добродетелей. Дхармы были описаны в предыдущей главе. Силы описаны с следующей главе, **Силы Земли**. Персонаж может распределить три очка на Силы, одна из которых должна быть Демонической вследствие наличия П`о. Персонаж получает 5 очков, которые он может распределить на Дополнения (Дополнений Поколение и Статус нет) и 4 очка на Добродетели Ци (каждая Добродетель поначалу имеет значение 1). Добродетели души находятся на разных уровнях (Хунь 1, П`о 3), но могут быть повышены за свободные очки.

Добродетели определяют немалую толику способностей персонажа, поэтому выбирайте их обдуманно. У Куэй-дзин есть две Добродетели Ци – Инь и Янь. Они указывают на способность персонажа поглощать и использовать Ци. Также у них есть две Добродетели Души – Хунь и П`о. Хунь – это Человечность или Совесть, хотя также оно определяет честь и здравомыслие персонажа. П`о – сила Зверя персонажа.

Новые Дополнения

Гороскоп

Вы были рождены под особенно счастливыми – или зловещими – звездами. В Квинконсе, в частности, к таким знамениям относятся очень серьезно, и часто, в порядке любезности к семье, подвергают его разного рода астрологическим проверкам. Некоторые вампиры даже вытатуровывают свои астрологические данные или символы на теле.

Раз за сессию вы можете сделать бросок, количество кубиков которого равно уровню вашего Гороскопа. Каждый результат, который совпадает с «счастливым числом» вашей Дхармы или Пути (Север 6, Запад 9, Центр 5, Восток 8, Юг 7, Тигры-Дьяволы 2, Блистательные Журавли 1, Песня Тени 4, Бьющиеся Драконы 3, Тысяча Шепотов 0) становится автоматическим успехом в вашем следующем действии.

Если меньше обращаться к цифрам, то значение вашего Гороскопа служит грубым индикатором рока. Вампир с высоким значением Гороскопа часто попадает (или влипает) в странные ситуации, обнаруживает рояли в кустах и так далее в том же духе, что может оказаться началом неплохого сюжета для игры.

• Боги мельком взглянули на вас. 1 кубик

•• Боги приостановились, чтобы запомнить вас. 2 кубика

••• Боги иногда упоминают вас в разговорах. 3 кубика

•••• Боги внесли ваше имя в небесные скрижали. 4 кубика

••••• Боги внимательно за вами следят. 5 кубиков. Вас ждут интересные времена…

Нефритовый Талисман

У вас есть талисман их истинного нефрита, минерала, настроенного на Инь или Янь. Он может быть любой формы – статуэткой, кольцом, браслетом и даже гардой меча. Талисманы Инь обычно делают из белого или черного нефрита, а талисманы Янь – из зеленого, синего или красного. В любом случае, талисманы могут запасать энергии Миров Инь или Янь (но не того и другого одновременно) и снабжать носителя нужным типом Ци.

Если талисман находится в месте, где Стена слаба (6 и ниже), игрок может сделать бросок на этот талисман. Количество кубиков равно количеству очков в этом

Дополнении. Сложность броска равна уровню Стены +3. Каждый успех означает впитанную единицу местного свободного Ци. Бросок на впитывание может проводиться только раз за ночь, и максимум Ци, хранимого в талисмане, равно количеству очков в этом Дополнении. То есть, для талисмана третьего уровня требуется три кубика на бросок впитывания и он может хранить три единицы Ци.

Тронув в нужный момент талисман, и проведя ход в концентрации, вампир может использовать это Ци. Ци талисмана может быть использовано обычным путем – для применения Сил, исцеления ран и тому подобного. Вампир по-прежнему может использовать за ход лишь столько Ци, сколько это позволяет его Дхарма (смотри главу 2).

Талисманы из истинного нефрита очень редки и невероятно ценны. Возможно, вам придется защищать свой талисман от алчных врагов. Иногда талисманы используются как награды в дуэлях и ставки в азартных играх, но такие мероприятия должны иметь огромную важность, чтобы ставки имели такую ценность.

• Одно Ци

•• Два Ци

••• Три Ци

•••• Четыре Ци

••••• Пять Ци

Волшебный Артефакт

Вы владеете одним или несколькими артефактами, созданными в прошлые Эпохи. Это может быть оружие, драгоценности или любая другая редкость. Вы получили артефакты от духов или Мандаринов. Или, что маловероятно, вы нашли его или украли. Чем выше значение этого Дополнение, тем могущественнее у вас артефакт. Примерный список приведен в главе 8.

• Артефакт первого уровня.

•• Артефакт второго уровня или два артефакта первого уровня.

••• Один или несколько артефактов максимум третьего уровня.

•••• Один или несколько артефактов максимум четвертого уровня.

••••• Один или несколько артефактов максимум пятого уровня.

Нуши (*Nushi*)

Вообще, это Дополнение принадлежит не одному персонажу, а всей семье. Персонажи служат духу Инь или Янь из Миров Духов. Этот дух, известный как Нуши или Нат, является кем-то вроде «хранителя» семьи, и использует вампиров как своих агентов на Земле. В обмен он дает персонажам советы и, в некоторых случаях, особые силы.

Нуши – духи, со всеми их ограничениями и возможностями. Их нельзя уничтожить, пока существует семья, но их Ци можно вести до нуля. Нуши, переживший такое позорное поражение, обычно восстанавливается в Мирах Духов – если повезет, вдали от тех, кто мог бы заметить такое унизительное событие. Пока Нуши

восстанавливается, персонаж не может ни связаться с ним, ни использовать даруемые им силы. А когда он вылечится, у него, возможно, найдется много всяких интересных слов, которые он выскажет своим некомпетентным вассалам, допустившим такое непереносимое оскорбление…

Сила Нуши семьи зависит от того, сколько на него потратил очков каждый ее член. У каждого Нуши есть базовая стоимость Дополнения, которую надо выложить, чтобы обрести его благоволение. Персонажи могут тратить на него дополнительные очки, чтобы дать Нуши дополнительные возможности, согласно таблице ниже.

Персонажи могут получать от Нуши определенные задания, согласно и сверх списка ниже. Эти задания зависят от общих затрат на Нуши. Персонажи, обретя такие взаимоотношения, с самого начала согласились на вассалитет, подкрепленный официальными клятвами. Выполнение любых возложенных на них обязательств – вопрос чести. И Нуши может сильно рассердиться на непочтительных вассалов. Нуши всегда стоит хотя бы одного очка на обретение.

У «стандартного» Нуши обычно 20 Ци и 7 очков на распределение между Яростью, Гносисом и Силой Воли. У всех Нуши есть Чары Драконьего Ока и Формирования. Если не приобретено иных дополнений, то Нуши – достаточно слабый и малоинтересный дух.

Нуши могут обеспечивать персонажей особыми силами, каждый Нуши – своими. Только один вампир может их использовать в течение хода. В начале каждого хода, персонаж, использующий силы Нуши, объявляет, продолжает ли он их сохранять или передает их. А если передает их – то кому.

Нуши особенно популярны у Куэй-дзин Японии и Кореи (бывший Двор Лазурного Дракона). Целые кланы принесли вассальные присяги могучим Нуши. А многие молодые вампиры Японии заявляют, что открыли новых, необычных Нуши – духов электричества, механики и даже Интернета.

Нуши – гордые существа. Если персонаж не выкажет ему должного почтения, то он может покинуть семью навсегда. А это считается сильной потерей лица среди Куэй-дзин.

Стоимость возможностей

1	+ 3 очка на Силу Воли, Ярость и/или Гносис
1	+ 10 Ци
1	Нуши может автоматически общаться с семьей
1	Нуши всегда может найти персонажей
2	Нуши практически всегда рядом
2	Нуши почитаем в Мирах Духов
2	Одни дополнительные Чары
3	Еще один персонаж способен использовать силы Нуши в тот же ход
4	Нуши таинственно связан со всеми членами семьи, что позволяет им общаться между собой даже на больших расстояниях

-1	Нуши может дать несложные задания персонажам. («Накажите непочтительного ученика, выцарапывающего непристойное граффити на моем священном лике»)
-2	Нуши может дать сложные задачи персонажам. («Не позвольте Западным кровососам осквернить мой храм»)
-3	Нуши может дать чрезвычайно сложные задания персонажам. («Проберитесь в Мир Йоми Свежевания Заживо и принесите мне подвеску Повелительницы Яма Тоу Му»)

Ритуалы

Куэй-дзин не ограничены только Силами. Некоторые Катаяны могут использовать могущественные церемонии, называемые ритуалами, чтобы входить в местные потоки Ци. Дополнение Ритуалы определяет, какого уровня церемонии доступны персонажу на начало хроники. Персонаж может знать много малых ритуалов или один, но могущественный. У персонажа должно быть Знание Ритуалы равное или большее по своему значению имеющимся у персонажа ритуалам. И ни один начинающий персонаж не может знать ритуалы четвертого или пятого уровня.

• Ритуалы первого уровня.

•• Ритуалы двух уровней.

••• Ритуалы трех уровней.

•••• Ритуалы четырех уровней.

••••• Ритуалы пяти уровней.

Добродетели Катаян

Добродетели, возможно, именно то, что сильнее всего отличает Куэй-дзин от Каинитов. Как правило, для Детей Каина мир – это свирепая личная битва со своей внутренней природой. В свою очередь, классический Куэй-дзин стремится к гармонии со всем.

Даже те Куэй-дзин, что симпатизируют Западным идеям и стилю жизни, стремятся развивать свои Добродетели, а не Совесть, Самоконтроль и тому подобные. Второе Дыхание дает суровые уроки, и только через строгое обучение можно избежать кармического падения.

Добродетели Ци и Души

У Куэй-дзин четыре Добродетели, разбитые на две противопоставляющиеся друг другу пары. Это Добродетели Ци (Инь и Янь) и Добродетели Души (Хунь и П`о). Добродетели Ци являются чертами личности вампира и определяют его способности к поглощению и использованию Ци. Добродетели Души определяют рациональную и звериную стороны личности персонажа.

И Добродетели Ци и Добродетели Хунь могут быть в пределах от 1 до 10. Но поскольку это дуалистичные Добродетели, очки одной снижают максимальное количество очков другой. Начинающий Куэй-дзин может иметь 10 очков в любой паре Добродетелей – то есть, если у персонажа Инь 6, то Янь 4. Для начинающих персонажей любая Добродетель равная 5 считается исключительностью, а 7 и выше автоматически приводит к несбалансированности.

Чем выше уровень Дхармы у персонажа, тем лучше он проникает в тайны своей сущности. Соответственно, вампир с развитой Дхармой может обойти эти ограничения. Так, вампир с Дхармой 6 может иметь 12 очков в каждой паре Добродетелей – 4 Хунь и 8 П`о, 6 Инь и 6 Янь.

Добродетели Ци: Инь и Янь

В начале, говорят мудрецы Срединного Царства, вселенная разделилась на две части. Одна из этих частей была яркой – активным Янь. Другая была темной – спокойным Инь. Куэй-дзин – существа, зажатые между жизнью и смертью, и потому у них есть определенные значения Инь и Янь.

На листе персонажа имеется две разные линии Добродетелей Ци. Первая (точки) показывает постоянное значение, указывающее на личную связь персонажа с энергиями жизни и смерти, а также уровень контроля над энергиями, которые он поглощает. **Это значение используется всегда, когда требуется сделать бросок на Инь или Янь**. Вторая (квадратики) указывает сколько временного Инь и Янь есть у персонажа. Временное Инь и Янь может иногда превышать их постоянные значения. Это состояние называется Дисбаланс Ци и может привести к опасным побочным эффектам.

Постоянные Инь и Янь являются грубыми определителями личности персонажа. Куэй-дзин с высоким значением Янь явно будет энергичным и склонным к перепадам настроения (радости, гнева, даже страха или печали). В свою очередь, персонаж с высоким значением Инь будет холоден, спокоен, циничен, несколько пессимистичен и, возможно, даже вызывать отвращение. В большинстве случаев, высокое значение одной Добродетели понижает значение ее противоположности – сложно симулировать спокойствие и эмоциональность. Однако высокопросветленные вампиры (Дхарма 6+) могут легко усваивать и контролировать свои внутренние противоположности. Так, у Бодхисаттвы могут быть одинаково высокие значения Инь и Янь.

Инь

Инь определяет связь персонажа с темными, негативными энергиями. Оно используется при сопротивлении душе Огня, использовании ориентированных на Инь Сил и общении с призраками и другими духами Инь.

Вампиры с высокими значениями Инь обычно развивают Силы, направленные на смерть и управление отрицательными энергиями. Поскольку такие Катаяны содержат в себе много негативной энергии, смертные находят их отталкивающими и пугающими – хотя некоторые смертные, сами имеющие высокое значение Инь, притягиваются к таким вампирам. Куэй-дзин, несбалансированные в сторону Инь, часто походят на трупы, причем иногда – разлагающиеся. Таких вампиров называют Ц`ин Ши.

У Куэй-дзин два значения Инь. Постоянное Инь (точки) означают контроль вампира над негативными энергиями. Временное Инь (квадратики) показывает сколько Инь есть в теле вампира в данный момент. Если вампир поглощает Инь больше того количества, которым способен управлять, то это приводит к неприятным эффектам (смотри Дисбаланс Ци).

Использование Инь

Душа Огня – во-первых, и основных, Инь является тем параметром, который используется при сопротивлении душе Огня. Вампиры с высоким значением Инь просто слишком холодны и отстранены, чтобы быть полностью охваченными яростью.

Призрачное Око – тратя единицу Инь, Катаяны могут настроить себя на свое Инь, что позволяет им видеть метки Инь у других. Эта способность действует так же, как и способность призраков Мертвое Око и длится одну сцену.

Призрачное Око позволяет вампиру видеть созданий Миров Инь. Это призраки, Спектры и другие. Для этого вампиру надо сконцентрироваться на три хода и сделать бросок Восприятие + Оккультизм, сложность равна уровню местной Стены +2.

Используя Призрачное Око, можно просматривать предметы и живую добычу (нежить и Восставшие считаются, призраки – нет) в поисках недостатков их структуры. Проведя три хода в концентрации (никаких атак, никакого движения быстрее ходьбы) и сделав бросок Инь + Медицина (одушевленные) или Ремесла (неодушевленные) со сложностью 8, вампир может нанести по объекту удар атэми, нанося дополнительную единицу повреждений за каждый успех. Это хорошо для одной физической атаки. Чтобы нанести другой такой удар, вампир должен перенастроить себя на объект.

Призрачным Оком вампир может видеть разрушения, вызванные Инь. Он может увидеть и проанализировать любые повреждения, неполадки или болезни от которых страдает объект. Для этого требуется бросок Восприятие + Медицина (сложность от 4 до 8, в зависимости от природы недуга). Успехи позволяют вампиру поставить грубый диагноз здоровья цели, степень ранений и определить, страдает ли цель от болезней, потери крови и тому подобного. Вампир без высокого значения Медицины возможно не сможет четко распознать недуг цели, разве что скажет «болен», «озноб» или «слаб» и так далее в том же духе.

Используя Призрачное Око на сломанном неодушевленном объекте, вампир может сделать бросок Восприятие + (подходящее) Ремесло (сложность от 4 до 8, в зависимости от степени повреждений). Успех позволяет вампиру проанализировать поломки и дать некоторое представление по их устранению.

• Несколько напряжен.

•• Расслаблен.

••• Созерцателен.

•••• Стоик[10].

••••• Айсберг.

6+ • Нечеловеческое спокойствие.

Янь

Противоположность Инь, Янь – яркая, активная искра, содержащаяся во всех живых существах. Янь дает вампирам силы выдерживать Второе Дыхание – но оно же и питает их чудовищный голод. Так или иначе, Янь – это та сила, что движет Куэй-дзин вставать и биться из ночи в ночь. Без нее, говорят Катаяны, мы были бы просто… мертвы.

Хоть Янь и «положительная» энергия, этот термин имеет несколько иное значение у немертвых. Янь Ци движет вампиров к достижению их целей. А уж

«хорошие» или «плохие» эти цели – все зависит только от вампира. Янь используется при подавлении страха и при активных действиях.

В противоположность своим трупоподобным собратьям, ориентированным на Инь, вампиры с высоким значением Янь больше походят на людей. Эти вампиры восстали из могил, чтобы отомстить за семьи, сравнять старые счеты или воссоединиться с возлюбленными. Они любят странствовать среди толп Срединного Царства, образно и, иногда, фактически поглощая энергию масс.

Однако неважно, сколько Янь вольет в себя вампир. Это будет лишь пародией на жизнь и украденной жизнью. Вампиры с высоким Янь притворяются людьми, но это оно и есть – притворство. Когда их вампирская природа выходит на передний край, их досада порождает гораздо более дикую ярость, чем у более флегматичных родичей.

Использование Янь

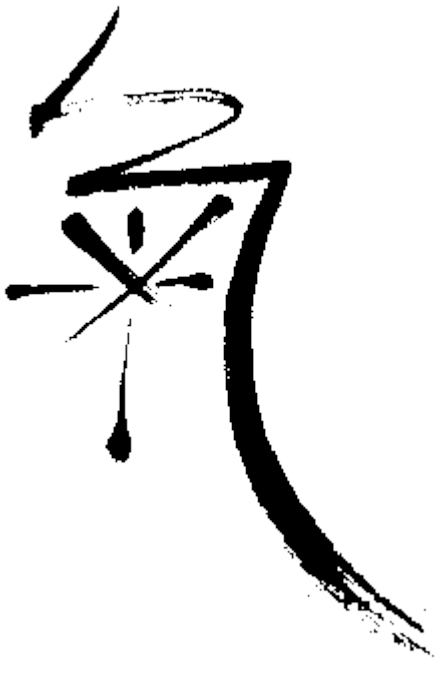
Исцеление – Янь Ци, смешанная с кровью вампира, становится лечебным эликсиром. Каждая единица Янь Ци восстанавливает один уровень обычных повреждений.

Око Жизни – так же, как и с метками Инь, Катаяны могут использовать аналог Живого Ока призраков. Потратив единицу Янь, вампир может настроиться на потоки жизни округ себя на одну сцену.

Когда встречаются двое или более живых существ, ауры, окружающие их, «вспыхивают» на мгновенье. Вампиры, желающие прочесть эти ауры (Восприятие + Эмпатия, сложность 9), могут увидеть истинные чувства наблюдаемых существ. Когда два конкурирующих магната по-приятельски приветствуют друг друга, прозорливый Куэй-дзин может заметить искру ненависти и зависти, промелькнувшую между ними. (Это лучше всего использовать на смертных. Если эту технику использовать при общении с Шэнь, то это будет считаться серьезным нарушением этикета, хотя Кин-дзин и прочих им подобных варваров можно и осмотреть).

Вампир может зафиксировать и преобладающую в смертном эмоцию. Сконцентрировавшись на определенной эмоции и сделав бросок Восприятие + Янь (сложность 9), вампир может сфокусировать свое внимание на ней. Дальность действия этой возможности – 6 метров, помноженные на значение Восприятия персонажа. Помимо явной ее пользы в охоте (например, настроиться на похоть, чтобы найти того, кого можно было бы соблазнить), Живое Око позволяет Катаянам легко находить сосуды, переполненные эмоциями. Каждый успех в броске Восприятие + Янь снижает сложность бросков на охоту на единицу.

В конце концов, вампир может попробовать засечь существ из Миров Янь, включая духов, известных как оборотни, и других существ, обитающих в Средней Умбре, как называют эти места на Западе. Чтобы заметить их, вампир должен сосредоточиться на три хода и сделать бросок Восприятие + Оккультизм, сложность равна уровню местной Стены +2. Однажды замеченные, духи остаются видимы на одну сцену.



Душа Волн – Янь порождает храбрость. Вампир использует Янь, когда делает бросок на сопротивление душе Волн.

- Летаргия.

•• Активен.

••• Энергичен.

•••• Страстен.

••••• Возбужден.

6+ • Нечеловечески энергичен.

Добродетели Ци и Натура/Маска

Во многом Добродетели Ци определяют личность. Вампир Инь более отстранен, осторожен и спокоен, чем его буйный, страстный собрат, ориентированный на Янь. Добродетели Ци стоит принять во внимание при выборе Натуры и Маски – или хотя бы при отыгрывании Архетипа. Вампир с Натурой Головорез и высоким значением Янь может быть жестоким, непредсказуемым берсеркером. А он же, но с высоким значением Инь будет уже безжалостным, бессердечным чудовищем.

Добродетели Души: Хунь и П`о

В Китае душу традиционно делят на две части – животную, низшую (П`о) и разумную, высшую (Хунь). Большинство Катаян разделяют этот взгляд, хотя обитатели дальних стран называют эти половины души по-разному. Все Куэй-дзин имеют две Добродетели Души – Хунь и П`о. Они, как и Добродетели Ци, могут быть в пределах от 1 до 10. Хотя для начинающих персонажей любая Добродетель выше 3 считается исключительностью.

Как и Добродетели Ци, они диаметрально противоположны – высокое значение одного снижает максимальное значение другого. И, как и в случае с Добродетелями Ци, вампиры с высокими уровнями Дхармы могут укротить свои противоположности и выйти за пределы ограничений. Юные выскочки, нападающие на мирно выглядящего, поначалу, Бодхисаттву, часто отбрасываются мощью Демона, скрывающегося под спокойным обликом и подобно верному псу ожидающего приказа хозяина.

Хунь

Хунь – это Добродетель, отвечающая за силу высшей души персонажа. Она определяет разумную сторону персонажа, его способности к абстрактному и эстетическому восприятию, оставшуюся духовную связь со смертными и общую решимость. Хунь является аналогом западной Совести, но не совсем – персонажи из обществ стыда имеют Добродетель Хунь, сосредоточенную на исполнении обязательств, а не соблюдении норм морали. Можно сказать, что Хунь – это мерка чести персонажа и его преданность долгу.

Персонажи с высоким значением Хунь обычно весьма серьезны и духовны, спокойны и адекватны. И наоборот, те, у кого Хунь низко, даже при высоких Ментальных Атрибутах, рассматривают бытие с базовой, животной и чувственной точки зрения.

Хунь используется для сопротивлению контролю П`о. Также оно используется для приближения вампира к незримому миру вокруг него. Хунь определяет Силу Воли – начальная его Сила Воли равна значению Хунь. А максимальная Сила Воли равна Хунь + 5 (или 10, в зависимости от того, что ниже).

Использование Хунь

Силы Демона – При использовании любой из Сил Демона Хунь может быть использована для того, чтобы «укротить» П`о и привести его в состояние контролируемого безумия. После (и только после) того, как Сила Демона «включено», игрок делает бросок Хунь со сложностью, равной значению его П`о. Успех означает, что Сила Демона была применена, а персонаж остался при своей Натуре. Провал означает, что в течение действия Силы Демона тело персонажа контролирует П`о.

Эмпатия – Эмпатия Куэй-дзин никогда не может быть выше значения его Хунь.

Душа Тени – Хунь используется для сопротивления контролю П`о.

Обостренные Чувства – Поскольку Куэй-дзин – духи, запертые в материальных телах, они могут использовать свое Хунь для пробуждения обостренных чувств своих нематериальных собратьев. Эта возможность действует также, как и техника Прорицания первого уровня Обостренные Чувства. Чтобы ее использовать, вампир должен сконцентрироваться на ход и сделать бросок Хунь со сложностью 6. Она действует в течение сцены и может быть перезапущена (тем же или лучшим броском) в каждую последующую сцену.

Общение с Духом – Куэй-дзин может сделать бросок Хунь (сложность равна уровню местной Стены), чтобы говорить с духами. Предполагается, что дух сначала найден.

**Сдерживание П`о** – Куэй-дзин, поддавшийся своей темной стороне может сделать бросок Хунь со сложностью 9. Если бросок был успешен, то вампир осознает все, что делает Демон. Он не может предотвратить контроль тела Демоном, но может потратить временную Силу Воли, чтобы ослабить влияние П`о и предотвратить некоторые действия на один ход за каждое потраченное очко. То есть, если ведомый П`о вампир собирается убить ребенка, он может потратить очко Силы Воли, чтобы помедлить с этим на один ход и дать, тем самым, ребенку шанс убежать. Также, вампир под властью П`о, чье Хунь хоть немного, но контролирует его, может потратить очко временной Силы Воли чтобы сказать одну ясную фразу. Продолжая приведенный выше пример, вампир может крикнуть ребенку «Беги отсюда, олух!», если ребенок не сделал того раньше.

• Нестабилен.

•• Нормальный.

••• Здравомыслящий.

•••• Мудрый.

••••• Проницательный.

6+ • Просветленный

П`о

П`о – это противоположность Хунь. Это животная, чудовищная сторона вампира – то, что Каиниты называют Зверем. Именно П`о разжигает голод вампира, и именно П`о обращает обычную раздраженность в безумие разрушения и смерти.

Вообще, П`о может считаться темной стороной души персонажа – не та его часть, которой он может гордиться, но все же его часть его личности. У П`о есть своя Натура (смотри ниже), которая отражает важную часть души персонажа и должна быть соответственно отыгрываема. Вампиры с высоким значением Хунь часто находят

способы укротить П`о. Другие Катаяны развивают и приспосабливаются к своему Демону, потому что считают это важным для своих кармических обязанностей как чудовищ.

Куэй-дзин тысячелетиями тщательно изучали свою природу, и потому П`о не держится в таком же загоне, что и Зверь. Величайшие мудрецы из Шэнь говорили, что истинное завершение существования, как вампира может случится лишь тогда, когда П`о будет принято, понято и ассимилировано. Естественно, П`о не заботится так о «слабаке» - Хунь.

В отличие от Зверя, П`о – не просто бездумный враг, которого надо укрощать и подавлять. П`о Катаян – воплощение их темной стороны. То есть, это коварный, порочный Демон, а не какой-то жалкий Зверь. Натура Хунь персонажа выбирается из списка в основной книге правил Vampire: The Masquerade, но Натура П`о, голос Внутреннего Демона, выбирается из приведенного ниже списка Архетипов.

От П`о есть и польза. Вампиры с высокими значениями П`о – ужасающие и грозные воины. Иногда Демон может оказаться единственным способом выйти из безвыходной ситуации.

Использование П`о

Ярость Берсеркера – Персонаж может попробовать пробудить в себе берсеркера. Он делает бросок П`о (сложность равна Хунь +3, максимум 10). Успех означает, что персонаж впал в состояние души Огня. Персонаж в тисках души Огня не получает пенальти от ранений и может использовать Ци Демона.

Силы Демона – Персонаж не может развить свои Силы Демона выше значения своего П`о.

Ци Демона – Персонаж может использовать мощь Демона для своих нужд. За каждое очко постоянного П`о, персонажу дается очко временного П`о или Ци Демона. Ци Демона может быть использовано для получения дополнительных действий (как если бы Куэй-дзин использовал Ускорение), для получения дополнительного успехов в рукопашной (автоматические, как от Могущества) и дополнительных успехов Силы (также автоматических).

Вампир может тратить за ход не больше Ци Демона, чем у него есть Выносливости. Однажды использованная, до конца ночи единица Ци Демона не восстанавливается. Но проснувшись следующим вечером, персонаж может восстановить несколько или все Ци Демона. Для этого делается бросок П`о со сложностью 6 – каждый успех означает восстановленную единицу Ци Демона. Также Ци Демона может быть получено вместо обычного Ци, если персонаж питается в месте с отравленным Ци.

Чтобы воззвать к Ци Демона на одну сцену, персонаж должен сделать бросок П`о со сложностью Хунь +3. Ему требуется только один успех. Если успехов будет 4 и больше, то вампир впадет в состояние души Огня – хотя он получит доступ к Ци Демона.

Клыки – В отличие от Каинитов, у Куэй-дзин нет клыков от природы. Но при трате единицы Ци Демона они могут выпустить клыки, идентичные каинитским. При трате двух единиц Ци Демона, они могут вырастить полную пасть клыков (Сила +2 непоглощаемых повреждений). Клыки сохраняются на одну сцену.

Смена Душ – П`о используется при определении впадения персонажа с состояние души Огня, Волн или Тени. Обычно, для смены состояния души используется бросок того количества кубиков, которое равно значению П`о персонажа. В зависимости от конкретной ситуации, персонаж сопротивляется смене состояния бросками Инь, Янь и Хунь.

Сопротивление – Когда разум вампира пытаются магически подчинить, он может использовать П`о, чтобы разорвать контроль. Куэй-дзин делает бросок П`о со сложностью 9. Успех разрывает контроль, но при этом приходится делать бросок на впадение в состояние души Тени.

Душа Тени – наиболее устрашающая сила П`о в том, что оно может брать контроль над телом вампира. В определенных условиях П`о может подавить Хунь, заменяя его своей собственной личностью. Когда П`о играет бал, игрок должен отыгрывать Архетип П`о своего персонажа. Если игрок не справляется, то Мастер может взять управление действиями П`о в свои руки.

• Агрессивный.

•• Мстительный

••• Жестокий.

•••• Безжалостный.

••••• Зверь.

6+ • Чудовище

Архетипы П`о

Как и у Тени призраков, у П`о Куэй-дзин есть своя личность. Эта грань персонажа – внутренний Демон воплощает его слабости и тягу к саморазрушению – величайшая из угроз, что встречает Катаян. Иногда П`о «телепатически» общается с персонажем – критикуя, осуждая и соблазняя вампира на зверские выходки.

Так, у персонажа есть Архетип Хунь – выбирается из Архетипов, общих для всех вампиров, и Катаян и Каинитов, - и Архетип П`о. Этот Архетип воплощает глубинные страхи вампира, неприязнь, подавляемые эмоции и весь прочий негатив. Он всегда есть в душе вампира – эдакий тихий шепот, тянущий к недостойному, бесчестному и бесчеловечному поведению. Иной раз внутреннего подзуживания Демона бывает достаточно, чтобы пробудить Безумие.

Иногда Архетип П`о может попробовать захватить контроль над Куэй-дзин. Будучи контролируемым П`о, персонаж должен следовать его воле. Мастерам стоит снижать выдаваемое количество очков опыта тем игрокам, которые отказываются правильно отыгрывать П`о.

Архетипы П`о невероятно разнообразны. Наиболее распространенные типы приведены ниже.

Бунтарь (The Bandit)

У Куэй-дзин есть особая задача, которую они должны выполнить, или какая-то причина, которая подняла их из мертвых. У Бунтаря ничего подобного и в помине нет. Это П`о мало интересует Великий Цикл – уж очень он далек от его еженощного существования. Оно отвергает Мандаты Ада и Неба, и ведет вампира к по пути приносящего удовольствие буйства. Высшая цель Бунтаря – уничтожить сам Великий Цикл, возможно из недовольства возвращением в мир живых. Но тем временем любая цель – и любой представитель власти – становится объектом ненависти П`о.

Условия Пробуждения. Бунтарь может дать знать о себе, когда кто-то прикажет Куэй-дзин сделать чего-нибудь, или попробует поставить персонажа «на его место».

Варвар (The Barbarian)

Варвар стремится забыть о традициях Куэй-дзин и подменить их хаотичными, беспорядочными путями Кин-дзин. Видя достаточную свободу вампиров Запада, оно стремится оставить свое наследие и следовать упадочному стилю жизни Каинитов. Варвар отвергает приверженность Хунь к долгу и традициям, и в свою очередь делает все, чтобы сопоставить принципы Катаян и Каинитов. Не стоит говорить, что исходя из анализа Варвара, пути Запада всегда лучше.

Условия Пробуждения. Варвар может пробудиться всякий раз, когда следование традициям вызывает у Куэй-дзин неудобства или причиняет боль. Также, он может пробудиться при встрече Катаяна и Каинита.

Обманщик (The Deceiver)

Обманщику не нужна правда – ни во имя добра, ни во имя зла, ни во имя беспристрастности. Он обманывает ради обмана – сначала говорит Хунь то, что оно хочет слышать, а потом, явной ложью, приводит его на грань сумасшествия. Хоть такое поведение и кажется эксцентричным, у этого П`о есть и свои важные цели. Оно желает сделать так, чтобы Куэй-дзин не мог доверять сам себе. Чем чаще Обманщик заставит Хунь поверить в его ложь – и чем больше оно будет говорить игнорируемую правду – тем менее Хунь будет доверять собственным суждениям. Если Обманщик достигнет своих целей, то воля Хунь будет сметена. И со временем вампир не сможет сделать и шага или не сможет принять никакого решения, не посоветовавшись сначала с Обманщиком, всегда готовым дать «дружеский» совет.

Условия Пробуждения. Обманщик может подать голос, когда ложь принесет Куэй-дзин больше пользы, чем правда. Однако Обманщик выбирает эти моменты очень осторожно. Обычно только тогда, когда Хунь попробует решить некоторые схожие проблемы своими силами и не справится.

Демон (The Demon)

Демон стремится пожрать все. Все, кто слабее – добыча. Всяк, кто сильнее – падет пред обманом и предательством. Долг, дружбу и честь он признает только на словах – его заботит лишь собственная мощь и ничего более. На взгляд обитателей Запада, Демон – социопат. Но ему плевать на чужие мнения. Для Демона, все, что он видит – игрушки, которые можно ломать и пожирать, когда ему захочется. Существование других душ зависит лишь от того, как они с Демоном связаны – и как скоро он сможет их поглотить.

Условия Пробуждения. Демон может пробудиться, когда пред Куэй-дзин будет способ стать сильнее, уничтожив кого-то другого. Неважно, что это будет возможность – убийство более слабого Куэй-дзин или низвержение более могущественного через обман. Важен сам факт такой возможности.

Глупец (The Fool)

Для Хунь не-жизнь с Глупцом откровенно тяжела, потому что это П`о требует объяснений простейших и очевиднейших действий. Более того, Глупец не способен к долгосрочным или заранее спланированным действиям, и вообще не видит в них смысла. А потому, оно усердно работает – и крайне легко переключается на что-то другое – над подведением Куэй-дзин к решению проблем и ведению дел простейшим, наилегчайшим путем и избеганию ненужных (читай: любых) сложностей. Глупец никогда не молчит, и его непрестанная болтовня способна свести с ума даже наиболее контролирующее себя Хунь.

Условия Пробуждения. Глупец может пробудиться, если Хунь не знает, что сделать или сказать. Всякий раз, когда Хунь сбито с толку, Глупец готов, способен и желает привести все к еще более отвратным результатам.

Легист (The Legalist)

Легист не терпит никаких отклонений от Небесами заведенного порядка. В мире этого П`о нет места импровизации или толкованиям. У всего есть своя роль и задачи, от которых отклоняться нельзя. И любое действие Куэй-дзин, входящее в противоречие с этим небесным порядком – фамильярный тон при общении с кем-то выше по званию или несоблюдение субординации подчиненным – приводит Легиста в дикую ярость, пока «оскорбление» не будет отмщено. Конечно, только П`о может решить, что является должной расплатой, или для Куэй-дзин или для кого-то еще. И потому, особенно садистски настроенный Легист может заставить свою вторую половину плясать под свою дудку сутками. А то и дольше.

Условия Пробуждения. Легист может пробудиться всякий раз, когда Куэй-дзин встречает неуважение со стороны подчиненного. И только П`о решает, кто есть «подчиненный». Или же он может пробудиться, если Куэй-дзин сам непочтительно себя ведет или переступает свои рамки.

Обезьяна (The Monkey)

Обезьяне неважно, по какой причине Куэй-дзин вернулся в мир живых. Он живет текущим моментом. И каждое новое удовольствие или развлечение становятся важнейшим в мире занятием. Обезьяна способен составлять сложные планы для достижения малых или одномоментных целей, но они никоим образом не совпадают с другими, более важными задачами, стоящими перед Куэй-дзин. Наоборот, Обезьяна постоянно ищет способ отвлечь вампира от намеченной цели и направить все его внимание и энергию на маловажные, преходящие вещи.

Условия Пробуждения. Обезьяна может пробудиться, если Куэй-дзин на глаза попадется то, что может отвлечь Катаяна от его первоначальных целей – но в любом случае не то, чем Хунь и так бы заинтересовалось.

Раб (The Slave)

Раб мало доверяет суждениям Куэй-дзин, и все время в них сомневается. Когда бы то ни было возможно, Раб пытается подчинить Куэй-дзин кому-то. И ведь это же для его пользы, так как Раб считает, что Куэй-дзин неспособен делать что-то самостоятельно. И в результате он ставит под вопрос каждое решение Куэй-дзин и хватается за каждую возможность заставить Куэй-дзин кому-то подчиниться. Неудивительно, что однажды подавив Хунь, Раб начинает жаловаться на свою судьбу и заставляет Хунь бежать, искать себе другого «господина», который бы вел его по жизни. Вообще, главная цель Раба – служение Повелителям Яма, и Куэй-дзин с сильным этим Архетипом П`о часто становятся акума.

Условия Пробуждения. Забавно, но Раб может пробудиться всякий раз, как Куэй-дзин встретит кого-то, кто будет выглядеть старше, сильнее или мудрее. Также он может вмешаться, когда какое-нибудь решение Куэй-дзин заканчивается крайне неудачно.

Если ни одно из упомянутых выше П`о не подходит персонажу, то игрок и Мастер могут попробовать создать свой Архетип. Wraith: The Oblivion и The Shadow Players Guide дают идеи для создания Архетипов Теней, которые могут быть легко переделаны в Архетипы П`о.

Сила Воли

Сила Воли используется так же, как и другими Шэнь. Начальная Сила Воли Катаяна равна значению его Хунь. Куэй-дзин, использующие Силу Души Интернализация могут, при помощи Силы Воли, творить невероятные вещи.

Шаг Пятый: Финальные Штрихи

Пришло время довести вашего персонажа до ума. Каждый персонаж начинает с Хунь 1 и П`о 3. И эти значения могут быть повышены за свободные очки. Начальная Сила Воли персонажа равна значению его Хунь, и должна быть повышена как минимум до 5, или повышением значения Хунь или повышением значения Силы Воли отдельно. Количество временного Ци начинающего персонажа равно значению его постоянных Инь и Янь. То есть, персонаж, имеющий Инь 4 и Янь 3, начинает игру с 4 единицами Инь и тремя единицами Янь.

Персонажи могут распределять свободные очки, как указано в таблице. Все начинающие Куэй-дзин получают 15 свободных очков и могут с их помощью повысить все, что угодно. Как и Каиниты, Куэй-дзин могут взять себе Преимущества и Недостатки (смотри ниже).

Преимущества и Недостатки

Как и другие вампиры, Куэй-дзин могут брать себе Преимущества и Недостатки. Более того, Преимущества и Недостатки достаточно обычны среди настолько необычных и настолько связанных меж собой кармой существ. Преимущества и Недостатки могут отражать незавершенные в смертной жизни дела или обстоятельства обретения Второго Дыхания.

Рекомендуемые и запрещенные Преимущества и Недостатки

Психологические

Рекомендуемые – Кодекс Чести, Высшая Цель, Нетерпимость, Кошмары, Разборчивость, Территориальность, Мстительность, Одержимость Целью, Ненависть.

Запрещенные – Берсеркер, Двойственная Натура.

Ментальные

Рекомендуемые – Здравый Смысл, Концентрация, Чуткий Сон, Железная Воля, Амнезия.

Запрещенные – Нет.

Восприятие

Рекомендуемые – Любые хороши, но ни одно и не подходит.

Запрещенные – Нет.

Одаренности

Рекомендуемые – Полиглот.

Запрещенные – Усвоение Пищи (Катаяны и так на это способны).

Сверхъестественные

Рекомендуемые – Медиум (особенно для вампиров Инь), Дух-Ментор, Предназначение, Проклятие, Восприимчивость к Чесноку (считается, что эта классическая черта вампиров пришла из Китая), Одержимость Духами (особенно разгневанными предками), Злой Рок.

Запрещенные – Истинная Вера, Чувствительность к Свету.

Связи Каинитов

Запрещенные – Все, если только Куэй-дзин не работает под прикрытием, а хроника связана с Каинитами. Некоторые (Враг, Дурная Слава) могут использоваться в чисто катаянской хронике, но очень осторожно.

Связи с Миром Смертных

Рекомендуемые – Ночной Клуб, Связи в Деловых Кругах (в определенном городе), Связи в Преступном Мире (гуми якудзы или триады – идеальные Алые Ширмы для вампиров), Преследуемый (Ши).

Запрещенные – Нет.

Физические

Рекомендуемые – Громадные Размеры, Аллергия, Безобразие, Дитя, Уродливость, Чудовище.

Запрещенные – Детское Лицо (у вампиров Янь это есть само по себе, а вампиры Инь в принципе не могут это взять), Сердце Не На Месте, Эффективное Усвоение, Слабая Кровь.

Акума (Недостаток, 3 очка)

Или вы служите Повелителям Яма, или вы попрали традиции Куэй-дзин, но вас объявили акума – отступником, одержимом демонами. Вы изгнаны из общества Катаян, лишены каких бы то ни было преимуществ, предоставляемых Пятеричным Путем, и каждый Куэй-дзин имеет право вас найти и убить.

Срединное Царство велико, и вы, наверное, сможете на время скрыть свою личность и «войти» в общество Катаян. Вы можете даже быть членом семьи, и притворяться уважаемым вампиром. А в некоторых Дворах, Зеленых или Золотых, мало заботятся о старых традициях и не задают много вопросов. Но, как бы то ни было, ваша не-жизнь, скорее всего, достаточно опасна.

Если вы служите Повелителям Яма, то вы можете взять себе Преимущество Демон-Ментор, отдельное Преимущество на 5 очков, доступное только акума. Ваш демонический наставник часто является вам в кошмарах, чтобы дать совет или приказ.

Время от времени Повелители Яма могут дарить вам чудесные талисманы. Они также известны своей нетерпимостью к провалам, поэтому разумно всегда быть у них на хорошем счету.

Теневодство и П`о

По сути, П`о Катаян идентично тому П`о, которым одержимы все призраки Темного Царства Нефрита – и неудивительно, потому что Куэй-дзин, по сути своей, являются призраками, вернувшимися в свои прежние тела. И потому, принципы Теневодства из Wraith: The Oblivion вполне применимы и для игр по Вампирам Востока.

Грубо (очень, очень грубо) говоря, Теневодство дает игроку взять на себя управление П`о вампира, отыгрывая его Архетип. П`о – это, своего рода, серый кардинал персонажа, исподтишка толкающий его на следование инстинктам («Глянь туда! Какое великолепное телосложение! В нем должно быть немало Ци. Вперед! Выпей его досуха!»). Когда П`о захватывает власть над телом, то управление персонажем переходит к Теневоду, который ведет вампира согласно его Натуре П`о.

Теневодство может добавить остроты игре, но может и банально отвлекать или становиться раздражающей. Ее использование должно быть ограничено опытными группами, ищущими большей глубины отыгрыша.

Порча (Недостаток, 6 очков)

Вы поглотили загрязненное Ци и теперь испытываете это на себе. Этот Недостаток больше всего распространен среди вампиров, которые питались в районе ядерных взрывов в Хиросиме и Нагасаки, но любой источник загрязненного Ци может наложить на вампира Порчу.

Порченым вампирам всегда снятся кошмары и их терзает жгучая боль. Таким образом, все пенальти от ранений у них снижаются на 1 (-2 становится -1). Но всякий раз, как вампир провалит бросок с использованием Ци или Силы Воли, он должен сделать бросок Выносливости (сложность 6). Неудача вызывает страшную физиологическую реакцию – внезапно вампир извергает из себя от одной до пяти единиц Ци (бросается кубик, результат делится на 2). Выблеванное вампиром Ци напоминает отвратительную и никуда не пригодную слизь. Впоследствии, от сопутствующих внутренних ожогов, вампир теряет уровень постоянного здоровья. Этот уровень здоровья никаким известным способом исцелить нельзя, хотя ходят слухи о некоторых Бодхисаттвах-отшельниках, способных его восстановить. Немногие Куэй-дзин с этим Недостатком проживают долгую не-жизнь, и большинство из них немедленно объявляются акума.

Чужое Тело (Недостаток, 1 очко)

Вам пришлось вселиться не в то тело, которое вы занимали при смертной жизни. Оно вам не очень удобно, и это неудобство может выражаться в виде нервных тиков, непроизвольных подергиваний и тому подобными странностями. Иногда вы можете продемонстрировать привычки прежнего обитателя этого тела. И если, по неудачному стечению обстоятельств, душа его прежнего обитателя станет призраком или духом, то ваша не-жизнь скучной не будет…

Необразованность (Недостаток, 3 очка)

Вы не можете ни читать, ни писать. Неважно, сколько вы вбухаете очков в Лингвистику, все ваши способности будут распространяться исключительно на разговор. Вы не можете обучаться читать и писать, пока не выкупите этот Недостаток чем-нибудь подходящим.

Воздействие Суеверия (Недостаток, 1-3 очка)

На вас действуют некоторые суеверия, связанные с Голодными Духами. Вампиры, которые не могут войти в синтоистский храм (потому что они нечистые) или шарахающиеся от зеркал, страдают от Недостатка на 1 очко. Действительно суровые суеверия – обязательно остановиться и пересчитать рассыпанное на пути зерно или отшатывающиеся от человеческой слюны – считаются, как Недостаток на 3 очка.

Мстительные Предки (Недостаток, 4 очка)

Вашим предкам не нравится то, кем вы стали… и они при любой возможности напоминают вам об этом. Вас постоянно преследуют один или несколько призраков.

Возможно, это разгневанные предки, или призрак бывшего любимого или любимой, который оплакивает ваше позорное существование в виде Голодного Духа. Этот призрак постоянно вас проклинает, отпугивает добычу и доставляет неприятности еще каким-либо образом. Почтительное поведение и выполнение заданий духа могут его на время успокоить, но, пока от этого Недостатка не избавишься, он будет возвращаться. Конечно, некоторые вампиры более способны к общению с призраками, но грубое поведение относительно предка или члена семьи может повлечь суровый кармический отклик.

Перед Началом

Предварительные вопросы для Куэй-дзин важны так же, как и для Каинитов. И они во многом совпадают, но уникальный опыт Второго Дыхания накладывает свои отпечатки. Приведенные ниже вопросы требуются при создании Куэй-дзин, и, мы надеемся, они помогут придать полноты вашему Голодному Духу.

Что вы представляли из себя при жизни?

Куэй-дзин – отнюдь не невинные жертвы. Помимо всего прочено, они следуют Дхарме, чтобы искупить кармический долг, набранный при жизни. И потому, понимание особенностей смертной жизни персонажа важно для определения того, как он будет вести себя после Второго Дыхания. Что за долг у вас обнаружился, раз карма направила вас ко Второму Дыханию? Заставила ли вас боль Второго Дыхания сменить привычки или вы ведете себя почти так же, как и при жизни? Поддерживаете ли вы связь со своими живыми родственниками? Вы ищете какого-либо смертного из любви или желания отомстить (или и того и другого)?

Как вы умерли?

По самой своей природе, Второе Дыхание может обрести лишь тот, кто всей своей душой желает снова жить. Да и очень немногие Куэй-дзин умирают каким-то мирным путем. Многие могут рассказать немало интересного о своих смертях. Вас неправильно похоронили или вы оставили невыполненными важные задачи? Ваша смерть была жестокой или настолько унизительной, что ваш Демон взвыл, возжаждав мести, как только вы умерли? Вы вообще свою смерть помните?

Вы помните свое пребывание в Мирах Йоми?

Тот Свет – серьезный урок для Куэй-дзин. Некоторые счастливчики помнят немногое. А у других от их пребывания в Тысяче Преисподен почти сорвало крышу. Ваше П`о просто летало в пустоте или встречало других духов? Было ли оно схвачено и подвергнуто пыткам – возможно, Повелителями Яма? Вы встречали старую любовь, врагов и так далее? Вы ничего не задолжали демонам или другим злым духам?

Вы вернулись Чин-мэй? И если так, то помните вы что-нибудь о том периоде? Сожалеете ли вы о чем-то?

Большинство Куэй-дзин успешно проходят через «зародышевый период» Чин-мэй, другие так ими и остаются. Это существование, как монстра, часто оставляет на вампире свои следы, Кто-то навлекает на себя гнев охотников за нечистью, а некоторые творят зверства, ради отмщения которых собираются розыскные команды. Чин-мэй обычно восстают возле своих могил, поэтому они могут напасть на тех, кто знал его при жизни, даже родственников. Прошла ли ваша поимка со сложностями, за которые Дзины и Мандарины по сю пору недовольны вами?

Как прошло ваше Рё?

Рё – период обучения, в течение которого Куэй-дзин учится себя вести и использовать вои силы. Это очень важный для них опыт. В течение Рё Куэй-дзин встречают сыфу (наставников). А друзья и враги, обретенные в течение Рё, могут остаться рядом с персонажем на всю не-жизнь. Вы были готовы учится или были упрямым и непокорным учеником? Вы могли впечатлить – или разочаровать – какого-нибудь Дзину или Мандарина? Была ли у вас вражда с другим учеником?

Каково ваше мнение о вашей Дхарме и Голконде?

Куэй-дзин строго обучают – промывают мозги, можно сказать – в выборе определенной Дхармы, чтобы избежать служения П`о. Дхарма дает и мистические прозрения, которые, в свою очередь, ведут к большей мощи. Все это не значит, что персонаж может быть очень раз насильному впихиванию в него новых взглядов. Стремитесь ли вы к Голконде или считаете все это бабкиными сказками?

Описание Двора и семьи

Хроника, в которой персонажи – странники может быть достаточно интересной. Но скорее всего, ваши персонажи входят в одну семью и объединены Гуаньси и определенными обычаями.

Название. Как называется ваша семья?

Нуши. У вашей семьи есть дух-хранитель? Многие семьи заключали союзы с духами на века. Обычно духи избирают такие семьи, цели которых совпадают с их собственными. Например, семья Юга может иметь духом-хранителем демона-бойца из Мира Сражающихся Духов. А семья Запада может принести вассальную присягу духу предка из Темного Царства Нефрита.

Устройство. Многие семьи устроены как семьи смертных. Где старейший вампир называется «Отец» или «Мать», а остальные – «Старший Брат», «Вторая Сестра» и так далее. Эти семьи тесно связаны Гуаньси и внутренней иерархией. «Отец» или «Мать» защищают своих «детей», но и сами требуют почтения. Другие семьи достаточно демократичны, без определенных лидеров, что, возможно, является наилучшим выбором для группы, но отыгрыш иерархической системы может оказаться для нее интересным опытом.

Обряды. Многие семьи проводят определенные обряды едва ли не с Четвертой Эпохи. Семья может собраться для вознесения хвалы духам во время праздника Лодок-Драконов, или отправляться в населенные оборотнями леса для медитации над Сутрами Крови, или жить жизнью обычных смертных в течение месяца каждый год. И снова, более анархичные семьи просто проживают ночь за ночью, мало беспокоясь о завтрашнем дне.

История. Семьи Сотен Мертвых существовали тысячелетиями. По мере того, как их члены набирались, встречали Окончательную Смерть, сходили с дхармического пути или покидали ее для

обретения высшего просветления, семья обретала богатую историю и наследие. Более новые семьи существуют столетиями и десятилетиями, а персонажи могут входить в независимую или новообразованную семью.

Обычаи. Члены всей вашей семьи татуируют себя? Наказывают ли в вашей семье ошибившихся вампиров? А может быть, время от времени, вы устраиваете дикие попойки? Семья участвует в политике смертных или держится подальше от масс? Ваша семья крепка и замкнута или (особенно если уровень Гуаньси среди членов семьи достаточно низок) члены семьи занимаются своими делами и объединяются очень редко?

Подчиненные смертные. Многие семьи используют, для общей пользы и единства, тани или Алые Ширмы. Ваши персонажи – ядро корпорации или преступной группировки? А может быть, они управляют мелким военачальником или диктатором? Знают ли смертные, кому служат, или считают персонажей могущественными и опасными, но, все же, союзниками-людьми?

Путь семьи

У семей, как и у персонажей, есть Путь, определяющий исполняемые ею задачи. Исполняя эти задачи, семьи поддерживают общества Шэнь и смертных в гармонии, а сами вампиры чистят свою карму. Путь семьи, если то необходимо, определяется при ее создании, когда Мандарины ставят пред учениками определенные обязательства. Используя различные способности и заветы Путей для достижения определенных целей, вампиры осознают, как их существование связано с Десятью Тысячами Вещей Великого Цикла. По крайней мере, старейшины на то надеются.

Задачи у семей с путем заключаются в следующем:

- **Север.** Судьи (семья детективов, бессмертные варианты «судьи Ди»[11]), карателии (наказывают Куэй-дзин, преступивших законы или обычаи), защитники.
- **Запад.** Дух (семья успокаивает – или подчиняет – враждебных злых духов), ритуал (проводит общие Обряды Драконов), посланники (переправляют сообщения между Дворами Куэй-дзин или между Куэй-дзин и другими Шэнь).
- **Центр.** Душа (семья выслеживает и исцеляет вампиров, поддавшихся воздействию П`о), поиски (предпринимают поиски утерянных артефактов или дхармических истин), посредники.
- **Восток.** Шпион, диверсант, пастырь (следят, чтобы у Куэй-дзин было достаточно вкусных смертных).
- **Юг.** Война/терроризм, командование, артисты.

Персонажи переживают множество поколений смертных и их обязанности меняются. Путь у семьи, соответственно, тоже меняется. При проникновении в город Каинитов, Путем семьи может быть Восток. Потом он сменяется Югом, когда Предки на Родине отдают приказ начать войну. А может смениться и Центром, если персонажи решат не подчиниться своим Предкам и заключить с Каинитами мир.

Двор

Этот принцип может оказаться сложен для понимания игроков, привыкших к жесткости кланов и сект. По сути, Двор – это социальная, духовная, географическая или политическая единица Куэй-дзин, работающая над поддержанием контроля над регионом или выполняющая определенные задачи. Двор может состоять из Куэй-дзин разных Путей и Дхарм, до тех пор, пока они заинтересованы в исполнении целей Двора. Технически, образ Двора – дело Мастера. Но в достаточно свободных группах игроки могут немало повеселиться, коллективно определяя образ Двора или Дворов в регионе.

Конечно, поскольку они не связаны друг с другом Узами Крови, Куэй-дзин могут переходить из одного Двора в другой и даже принадлежать нескольким Дворам одновременно. Дворы могут быть открытыми или замкнутыми, как того захочется группе. А некоторые скрытные Дворы могут предложить покровительство (и обучение) персонажам, хорошо показавшим себя во время Коа. Для каждого региона в вашей игре рекомендуется создать один или более Дворов, и определить отношение к ним персонажей – агенты они, отщепенцы или еще кто-то.

---

[1] — **Легизм** — философская школа эпохи Воюющих Царств, созданная Ле-Цзы, известная как «Школа Законников» (кит. *Фацзя*; Legalists в англоязычных источниках). Легисты печально прославились тем, что когда они приходили к власти (в Ци и в Цинь), то устанавливали крайне жестокие законы и наказания.

[2] — Nei Tan – Даосская алхимия.

[3] — Человек, совершающий поступки, которые противоречат нормам социального поведения в том или ином сообществе.

[4] — Он же Хунь Цзиньбао, знаменитый гонконгский кинорежиссёр, актёр, постановщик боевых сцен, мастер кун-фу. Снимался ещё с Брюсом Ли, ставил хореографию боёв в фильмах Джекки Чана, Джона Ву и др. Тот самый толстяк из фильмов комедийного кун-фу Джекки Чана.

[5] — Рестлерский акробатическо-боевой прием.

[6] — Династия кузнецов из Исэ. Мечи Мурамаса - одни из непревзойденных образцов периода старых мечей. По легенде, мечи мастера Мурамаса могли только убивать. Он не мог превзойти своего учителя, мастера Масамунэ, чьи мечи были предназначены для защиты, хоть мечи Мурамаса и превосходили мечи Масамунэ по остроте клинка. Мечи Мурамаса были запрещены к ношению самураями сёгуном Иэясу Токугава, множество родственников которого погибли от мечей Мурамаса, и который сам пострадал от них. Они считались "злыми" мечами. Считалось, что если меч Мурамаса вынут из ножен, то он не будет вложен обратно, не покрывшись предварительно кровью.

[7] — Одно из направлений в китайской поп-культуре, представляющее сплав кантонского фольклора с западной музыкой.

[8] — Ночной клуб в Лондоне для фетишистов и садомазохистов.

[9] — По-моему, тут имеются в виду Обряды Ци (Полировка Чешуи Дракона).

[10] — Тот, кто стойко и мужественно переносит жизненные испытания, невзгоды, не поддаётся соблазнам.

[11] — Главный герой детективных романов Роберта Ван Гулика.

Глава 4. Силы Земли

Его дыхание напоминало запах протухшей рыбы. Да и внешность была под стать. «Хорошо, что ты пришел сегодня», сказал он, под стук шариков пачинко. «А то я уже начал сердиться».

«Этого больше не произойдет, Торо-сан». Мой голос был вял, как свет мигающих ламп. Три отсутствующих сустава пальцев моей правой руки ясно объясняли, что происходит, когда Торо-сан сердится.

«Лучше бы, чтобы так и было». Его голос был мягок, гнусав и резок. «Сбежал, прямо как дитя малое. Мы, в вашем возрасте, не убегали при виде крови».

Я напряг свою левую руку. Обрез, что я держал низко, вне его поля зрения, придавал мне самоуверенности.

Ничего другого мне и не понадобится.

Рыбьелицый наклонился ко мне через стол. К его губе прилип кусочек яичной лапши. «Зачем ты явился сюда, Хито?», спросил он. «Ты же знаешь - я не найму тебя снова».

Он последний раз оскорбил меня на людях. Или с глазу на глаз – уж как посмотреть. Обрез рявкнул, и его рыбьи кишки размазались по стене кабинки.

Лапша наконец отлипла от его губы. Она уже начинала меня раздражать.

Все, естественно, обернулись. Но что они скажут? Что один мертвец застрелил другого?

«У меня были на то свои причины», улыбнулся я трупу.

И я исчез… прямо как дитя малое.

Вообще в бою схватываются с противником правильным боем, побеждают же маневром.

–

Войны»[1].

Как и Каиниты, Куэй-дзин, после получения Второго Дыхания, обретают доступ к разнообразным сверхъестественным силам. Некоторые эти силы ведут свое начало из времен Ван Сянь, когда предшественники вампиров использовали их для битв с Повелителями Яма. Другие появились уже после того, как они были рассеяны и на них обрушилось кармическое проклятие. Так или иначе, но набор Сил у Куэй-дзин ни на йоту менее разнообразен, чем у Каинитов.

Во многом эти Силы напоминают те Дисциплины, что ипользуют Каиниты – они демонстрируют похожие, но не точно такие же, эффекты. Однако мощь Катаян кроется в понимании своей природы, а не просто принятия ее. Для Куэй-дзин развитие Сил означает тяжелые тренировки, медитации, повторение ката, чтение сутр и общение с

духами. И хоть Катаяны не могут развивать свои Силы с той же скоростью, что и Каиниты, века тренировок окупаются для них большей многогранностью.

Куэй-дзин, конечно, не ограничены условиями происхождения. Более того, Силы, описанные тут – одни из наиболее ярких проявлений мощи Ци и духовного мастерства. Другие Силы, преподаваемые в семьях, при Дворах и даже отдельными мастерами, распространены по всему Срединному Царству. В частности, говорят, что Змеерожденные Гаки Японии используют свои уникальные Силы.

Как и у Каинитов, Силы Куэй-дзин разделены на пять уровней. В отличие от Дисциплин Каинитов, различные «ката» Куэй-дзин могут нести в себе ряд общих эффектов. Кроме того, вампиры хорошо развившие свое дхармическое осознание (или пренебрегающие своим П`о) могут достигать 6, 7 и более высоких уровней мастерства в своих Силах. Однако ограниченность в месте не позволяет нам описать эти могущественные способности. Поэтому секреты Бодхисаттв и Архатов должны подождать другой ночи.

Хоть игроки и могут называть их схожими терминами («Дисциплины», «Силы» и так далее), Дисциплины Каинитов и Силы Куэй-дзин – не одно и то же. Дети Каина обрели свои силы через кровь Первого Убийца, а Катаяны – от своей двойной души и управления Ци. **Каиниты не могут изучать Силы Катаян, а Куэй-дзин не могут изучать Дисциплины Каинитов**. (Как это удалось нечистому Цао-лату остается больным вопросом).

Типы Сил

Куэй-дзин делят Силы на несколько типов. Наиболее известны Силы Ци, Силы Демона, Силы Души и Силы Синтай. Силы Синтай позволяют вампирам изучать и направлять движение Ци через их тела. Пять форм синтай («божественный лик») это силы изменения, основанные на системе элементов Куэй-дзин – Кровь (Вода), Кость (Металл), Нефрит (Земля), Плоть (дерево) и Призрачное Пламя (Огонь). Силы Ци позволяют направлять внешнее и внутреннее Ци на разные цели. Силы Души позволяют направлять и управлять своими душами Хунь и П`о. И наконец, Силы Демона – это уникальные свойства Куэй-дзин, рожденные темной стороной их души.

Силы Ци (Chi Arts)

Эти Силы позволяют Куэй-дзин пробуждать тайные силы через управление течением своего Ци, а в некоторых случаях – свободного Ци и Ци других. Большинство Сил Ци позволяют направлять Ци (Инь или Янь) на получение различных физических эффектов или усилений. Обычно Куэй-дзин изучают 4 Силы Ци: Равновесие (создание баланса и дисбаланса Ци в своих собственных телах), Ткачество (управление свободным Ци), Инь Прана (управление внутренним Инь) и Янь Прана (управление внутренним Янь). Многие ученые Куэй-дзин считают Синтаи Кости и Плоти Силами Ци Инь и Янь, соответственно.

Куэй-дзин используют Силы Ци для создания загадочных «завихрений» и разрывов в Зеркальных Землях (смотри страницу 182). Особенно мощное применение Сил Ци может вызвать колебания, что будут воздействовать на Мир Духов сутками, и надолго оставят следы пребывания вампира в этом месте. Неудачный бросок во время применения любого из Сил Ци привлечет враждебно настроенных духов, недовольных грубым вмешательством вампира в их места обитания.

Стоит также заметить, что большинство Дисциплин Каинитов считаются у Куэй-дзин крайне «неестественными». Дети Каина используют свою Кровь грубо и неуважительно, мало понимая, что они собираются сделать. Поэтому они искажают и нарушают потоки Ци в любом месте, где они используют свои силы. Хоть это и не какие-то серьезные эффекты, но Дисциплины Каинитов вызывают разрывы и рябь в

течении свободного Ци Срединного Царства, и это неприятно и раздражает как духов, так и чувствительных Куэй-дзин. И множество Куэй-дзин уверено, что бесконтрольное использование Каинитами своих Дисциплин усиливают ухудшения в Великом Цикле. И это еще одна причина, по которой эти бесстыдные чужаки должны быть изгнаны из Срединного Царства – или уничтожены – как можно быстрее.

Внутренняя алхимия

Некоторые техники Куэй-дзин проявляются как облака, брызги, сгустки пламени и тому подобные снаряды. Вампиры, желающие поразить ими жертву, должны сделать бросок Выносливость + Атлетизм или Огнестрельное Оружие (по выбору игрока) чтобы прицелиться. Каждое очко Силы дает 3 метра дальности полета снаряда. На увеличение дальности можно потратить Ци Демона. Жертва может от этих снарядов увернуться. При попадании жертва отражает атаку способом, зависящим от типа примененной по ней техники.

Равновесие (Equilibrium)

Равновесие позволяет Куэй-дзин перенаправлять и регулировать движение Ци в их собственных телах. Мастера Равновесия посвящают себя поддержанию в своих телах правильного баланса Ци. Однако Равновесие может быть использовано и для создания жуткого дисбаланса в телах тех, кто как-то оскорбит мастера. Большинство техник равновесия требуют касания, и с ее помощью нельзя воздействовать на призраков и духов, если в вампира нет Сил, позволяющих им делать подобное.

• Управление потоком (Master Flow)

Вампиры, владеющие Равновесием, быстро усваивают основы управления потоками Ци в своем теле.

Система. Вампир проводит три хода сконцентрировавшись, тратит очко временной Силы Воли и делает бросок Интеллект + Медитация (сложность 8). За каждый успех единица одного Ци может быть преобразована в противоположную ей по типу.

Обычно Катаян может использовать в течение одного хода или только Инь или только Янь. Эта техника снимает это ограничение и дает возможность тратить столько Ци, сколько позволяет уровень Дхармы.

•• Коррекция баланса (Adjust Balance)

Прикоснувшись к жертве, вампир может изменить баланс Ци в его теле. Цель может быть переполнена Инь или Янь, а дисбаланс – излечен.

Система. Вампир касается жертвы и делает бросок Восприятие + Медицина (сложность 8). За каждый успех единица временного Ци одного типа может быть превращена в единицу временного Ци другого типа. Таким образом можно сделать своих врагов или несбалансированными или (по меньшей мере) не дать им использовать некоторые Силы. С помощью этой техники можно лечить несбалансированность других Куэй-дзин.

Эта техника может быть использована, чтобы изменить обмен веществ смертного или Каинита. Вампир решает, на что он хочет настроить жертву – на Инь, Янь или Баланс. Затем он делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе Воли жертвы). Успех вводит жертву в состояние баланса или дисбаланса.

Смертные и Каиниты, настроенные на Янь, становятся возбужденными и неуравновешенными. До конца ночи они тратят временную Силу Воли практически на каждое действие. Сложность сопротивления Безумию для Каинитов возрастает на 1.

Смертные и Каиниты, настроенные на Инь становятся апатичными и вялыми. До конца ночи жертва занята тяжелыми, практически тянущими к самоубийству, мыслями. Сложность всех бросков Силы Воли возрастает на 1, как и сложность впадения в Алый Ужас у Каинитов.

У смертных, введенных в состояние Баланса, резко улучшаются физическое и психическое здоровье. Излечивается большинство болезней, кроме действительно серьезных, вроде рака или ВИЧ. Эффект воздействия длится один месяц, в течение которого сложность всех бросков на сопротивление болезням или Психозам снижена на 1. Каинитам в состоянии Баланса в течение ночи легче сопротивляться Безумию (-1 к сложности бросков).

••• Изменение баланса (Shift the Balance)

С помощью этой техники вампир может регулировать уровень Ци в своем теле. Он может настроить себя на Инь или Янь и стать проводником для негативной или положительной энергии.

Система. Вампир тратит очко временной Силы Воли и делает бросок Выносливость + Медитация (сложность 8). За каждый успех вампир может повысить постоянное значение одного Ци на 1, снизив уровень постоянного значения другого Ци. До нуля эти значения свести нельзя. Если разница между значениями Ци достигает 3 и более единиц, то вампир начинает страдать от обычных эффектов дисбаланса.

Эффект длится одну сцену.

•••• Нарушение течения (Chi Interrupt)

На этом уровне мастерства вампир может вмешаться в движение потока Ци других существ. Это вмешательство вызывает спазмы, а при правильном нажиме на узловые точки Ци – полный паралич.

Система. Вампир касается жертвы и делает бросок Ловкость + Медицина (сложность равна Выносливости жертвы +3). За каждый успех жертва получает -1 ко всем броскам на один ход (при двух успехах, -2 ко всем броскам на 2 хода, соответственно). Если вампир набирает 4 и более успехов, то жертва парализуется на одну сцену. Смертные, помимо указанных выше эффектов, получают одно очко повреждений. Если у жертв Выносливость равна 2 и менее, то они умирают от инфаркта.

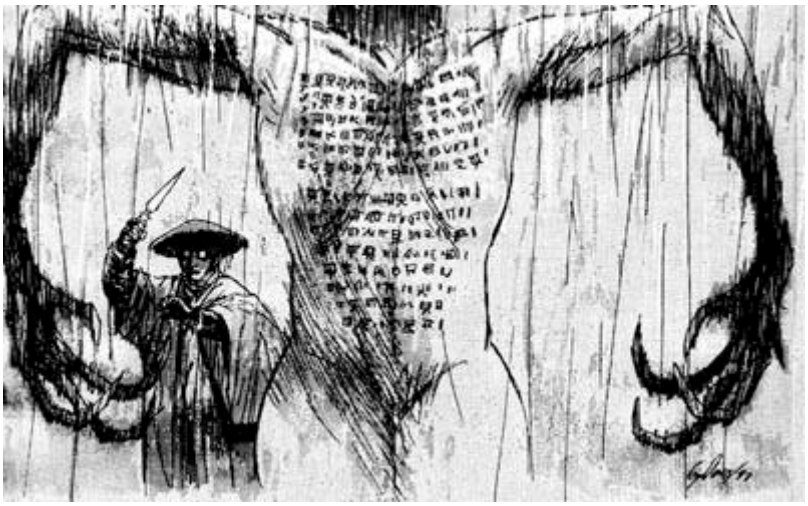
••••• Власть над Ци (Chi Mastery)

Одна из наиболее страшных сил Куэй-дзин. С ее помощью Катаян обретает способность повелевать Ци в телах других. Одним касанием он может «выжать» Ци из жертвы или отравить поток Ци, наложив на жертву порчу.

Система. Вампир должен коснуться жертвы, чтобы техника возымела эффект.

Для испарения Ци вампир делает бросок Ловкость + Равновесие (сложность 6). Владеющий Равновесием может попробовать сопротивляться броском Выносливость + Равновесие (сложность 6). Каждый успех испаряет единицу Ци из тела жертвы. При использовании на Каинитах соответствующее количество Крови навсегда становится инертным. А если сделать инертной достаточное количество Крови, то Упыря можно снова превратить в человека. Тогда он будет страдать от тех же эффектов, что и

обычный смертный (смотри ниже). У других Шэнь испаряется соответствующее количество энергии (Гносис, Пафос, Квинтэссенция, Гламур, Секхем и так далее). Смертные получают единицу урона за каждый ход, но его можно исцелять по единице в день.



Для отравления потока Ци вампир делает бросок Интеллект + Равновесие (сложность 8). Этому можно сопротивляться, как указано выше. За каждый успех отравляется единица Ци, заражая жертву. Это Ци нельзя использовать, и оно начинает разъедать тело жертвы изнутри. Каждый ход жертва автоматически получает единицу обычных повреждений, пока не избавится от отравленного Ци. Таким же образом поражаются энергии других Шэнь (то есть оборотень будет страдать, пока не избавится от всего «отравленного» Гносиса).

А смертному, Ци которого поражено, откровенно не позавидуешь. Он получает единицу урона каждый ход, и умрет, если не будет вылечен целителем, знающим целительство Инь и Янь. Для лечения у знахаря должно быть минимум 4 очка в Медицине и соответствующее обучение (то есть, знание восточной медицины). Для лечения врач делает бросок Интеллект + Медицина (сложность 8) и должен набрать больше успехов, чем получил вампир-отравитель. Вампир со вторым и более уровнем Равновесия тоже может попробовать исцелить отравление сделав бросок Интеллект + Равновесие (сложность 8). Он так же должен набрать больше успехов, чем напавший.

Ткачество (Tapestry)

Как смертные Фэн Ши направляют движение Ци Срединного Царства при помощи геомантии, так и Куэй-дзин может использовать Ткачество для более точного вмешательства в Драконьи Линии. Используя Ткачество, вампир настраивает себя на Инь и Янь ветра, почвы и воды, а затем использует их для получения нужных ему результатов.

Вампир может воздействовать на площадь, радиус которой равен сумме его Восприятия и Ткачества в ярдах[2].

• Призыв духа (Spirit Call)

Перво-наперво, вампир учится использовать энергетические потоки Миров Духов. Сплетая их в любопытный (или раздражающий) узор, он может попробовать приманить ближайшего духа. И, таким образом, духи скал и ручьев или призраки могут пробудиться и ответить на его призыв.

Система. Вампир делает бросок Интеллект + Инь или Янь (сложность равна уровню местной Стены). При удаче ему удается привлечь духа Инь или Янь, который придет – если захочет – чтобы поинтересоваться происходящим. Дух никак не подчиняется призывателю - для контроля надо использовать другие возможности, если они есть - и создается Мастером.

Если вампир желает призвать определенного духа, он должен знать его имя и набрать 3 и более успехов. Кроме того, искомый дух должен находиться поблизости в Мирах Духов (оставляется на волю Мастера).

•• Стена Ци (Chi Ward)

Вампир может манипулировать свободными Драконьими Линиями местности, укрепляя или ослабляя уровень местной Стены.

Система. Вампир делает бросок Силы Воли (сложность равна уровню Стены местности). Успех позволяет ему повысить или понизить уровень местной Стены на 1 на одну сцену. Понизить Стену ниже 1 невозможно. А если она повышена до 10, то там ни одно существо не сможет использовать какие бы то ни было силы Ци.

••• Лепка Ци (Chi-shaping)

На этом уровне вампир становится более опытен в управлении потоками Ци. Он может сплетать окрестные Драконьи Потоки в различные формы, создавая невидимые клубки, стены, сети и даже ловушки из духовной энергии, которые способны оказывать серьезное воздействие на местность.

Система. Вампир проводит три хода в концентрации, тратит единицу Ци и делает бросок Восприятие + Ремесла (Лепка Ци). Сложность равна уровню местной Стены. Эффекты длятся одну сцену и зависят от количества полученных успехов. Можно выбрать лишь один эффект (то есть, поражение области неудачей и сплетение ловушки из Ци — это два отдельных применения «Лепки Ци»).

1 успех. Вампир может сплетать окрестные потоки Ци в петли, извивы, спирали или любые другие желаемые формы. В частности, он может использовать свободное Ци, чтобы отражать и перенаправлять нацеленные на него атаки, основанные на Ци. Вампир получает один дополнительный кубик на защиту от любых основанных на Ци магических метательных атак, которые нацелены прямо на него. Сюда входят (хотя дело не ограничивается только перечисленным) атаки Синтая Призрачного Пламени и выдыхания Ци, магия Сил (*Force*), элементальные Дары оборотней, тауматургический Путь Привлечения Огней и большинство ритуалов, которые прямо воздействуют на вампира.

2 успеха. Вампир может пропускать сквозь свое плетение потоки «хороших» и «плохих» эманаций Ци, что проявляется в виде *везения (good joss)* или *невезения (bad joss)* в области их непосредственного воздействия. После настройки кого-нибудь (обычно себя) на удачу, везучая цель сможет победить почти в любой азартной игре. Кроме того, любой проваленный бросок превратится в обычную неудачу, и можно перекидывать десятки в любых бросках для набора дополнительных успехов, как если бы имелась специализация в предпринимаемом действии.

Чтобы настроить конкретного индивидуума на *невезение*, вампир должен сделать бросок Манипулирование + Инь (сложность 8). В противном случае под воздействие попадет вся область, в том числе и сам вампир. В случае успеха, до конца сцены любая выброшенная жертвой (или любым, кто находится в области) единица или двойка, превращается в провал. Вампиры, наложившие этот эффект на область, обычно прячутся и дают невезению сделать свое дело.

Невезение можно отменить *везением*, и наоборот.

3 успеха. Вампир может сплести ловушку для духов. Чтобы поймать духа, вампир должен видеть его. Затем вампир может сделать бросок Ловкость + Ремесла (Лепка Ци) в противопоставляемом броске против Гносиса духа (для обоих бросков сложность 6).

Если вампир наберет больше успехов, чем дух, ловушка обездвижит духа на одну сцену или до тех пор, пока он не согласится выполнить поручение для вампира.

•••• Верхом на Драконе (Ride the Dragon)

Вампир может влиться в находящийся поблизости Драконий Поток и оседлать течение его Ци, телепортируясь с места на место. Куэй-дзин обычно используют эту способность, чтобы путешествовать из Драконьего Гнезда одного населенного пункта в другое. Таким образом, Дворы Куэй-дзин могут распространять свое влияние на огромные территории.

Система. Вампир должен найти подходящий Драконий Поток (Восприятие + Добродетель Ци, сложность равна уровню местной Стены). Этот поиск обычно занимает количество минут, равное значению Стены. Когда Поток найден, вампир должен сделать бросок Ловкость + (соответствующая Добродетель Ци), сложность 8, чтобы разместиться в нем. Успех позволяет немедленно телепортироваться, максимальная дистанция определяется количеством успехов в броске размещения.

1 успех	150 метров или меньше
2 успеха	750 метров
3 успеха	1600 метров
4 успеха	16 километров
5 успехов	160 километров

В случае успеха вампир появляется в указанном месте назначения в начале следующего хода и получает четыре кубика к инициативе. Он может использовать весь свой ход.

Провал отправляет вампира в случайное место в радиусе 160 километров.

••••• Разрыв Ци (Chi Rift)

Эта техника позволяет вампиру усилить потоки Инь и Янь до такой степени, что он открывает портал между Срединным Царством и Тканью Мира Инь или Янь. Этот портал порождает разрушительные эффекты в окружающей его области, когда необузданная духовная энергия вырывается из Мира Духов в Срединное Царство. Эти «вихри» духовной энергии изначально невелики, но быстро усиливаются до объемов, неподконтрольных вампиру, и становятся разрушительными водоворотами стихийной энергии.

Эта техника вызывает сильные разрушения и в Срединном Царстве, и в Мире Духов. Ее не следует применять необдуманно - опрометчивое использование «Разрыва Ци» приводит к жестокому наказанию, как со стороны Куэй-дзин, так и разгневанных духов. Говорят, что некоторые акума открывают порталы в Преисподние Повелителей Яма, но подобное применение этой техники является нечистым, и мы не будем более говорить здесь о подобном.

Система. Вампир проводит три хода в концентрации, тратит три единицы соответствующего типа Ци и делает бросок Интеллект + Ритуалы (сложность равна уровню местной Стены).

При открытии портала в Миры Янь, вампир создает локальный вихрь Янь, который Хенгейокай называют Вильдштормом (Wyldstorm). В Срединном Царстве он выглядит как яростный тайфун. Духи дождя, грома и ветра с готовностью приводят Вильдшторм из Миров Янь в Срединное Царство. Обратившись к этим духам (и сделав бросок Манипулирование + Ритуалы, сложность 8), вампир может в некоторой степени управлять действиями бури, хотя его контроль ни в коей мере не будет полным - боги ветра и воды крайне ненадежны.

При открытии портала в Миры Инь, вампир, по сути, выпускает в Срединное Царство неконтролируемую энергию Инь и создает локальный вихрь Инь (по выражению призраков, Мальстрём (*Maelstrom*)) в Мире Инь. В Срединном Царстве он проявляется в виде вздымающегося облака черной энергии, несущего обломки костей и пронизанного шипящими черными молниями. Призраки и всевозможные духи Инь несутся на ветрах вихря, завывая и творя разрушения. И, опять-таки, заговорив с призраками (Манипулирование + Ритуалы, сложность 8), вампир может получить небольшой контроль над бурей.

В любом случае, материальные существа, попавшие в середину вихря любого типа, получают за ход урон, равный 5 минус Выносливость. Куэй-дзин могут сопротивляться повреждениям, делая бросок постоянного Инь или Янь (сложность 7), смотря, что соответствует ситуации. Каиниты могут сопротивляться повреждениям при помощи Стойкости.

Оба типа вихрей крайне опасны для странствующих по Мирам Духов. Странник, застигнутый вихрем, должен сделать бросок Выносливость + (Добродетель Ци), сложность 9, или окажется сметен с курса, затянут в глубины Ткани, и пропадет навсегда.

Янь Прана (Yang Prana)

Куэй-дзин владеют множеством упражнений и ритуалов для усмирения, призвания и управления своим Ци. Самые мудрые вампиры изучают Инь и Янь Праны. Янь Прана — это, по сути, серия все более усложняющихся положений и поз, которые позволяют вампиру управлять все большими объемами своего Янь.

Для изучения Янь Праны требуется немалая жизненная сила и ловкость - вампир не может повышать уровень Янь Праны сверх своих Ловкости или Выносливости, смотря что из них ниже (т.е. у вампира, собирающегося поднять Янь Прану до 4, Ловкость и Выносливость должны быть 4 или выше). Кроме того, для применения этих умений нужна относительная свобода движения - скажем, связанный вампир не сможет использовать ни одну из техник Янь Праны.

• Рождение Движения (Principle of Motion)

Янь — это основа движения и действия. Вампир, призывая свое Янь, позволяет ему протекать сквозь себя и ускорять его действия. Некоторые вампиры-мастера боя легко приканчивают своих противников ударами иайдзюцу еще до того, как враг успеет среагировать, не говоря уже о том, чтобы защититься.

Система. Вампир тратит одну или больше единиц Янь. За каждую потраченную единицу Янь вампир получает или три дополнительных кубика к броску инициативы или одно дополнительное действие на следующий ход. Вампир может потратить не больше единиц Янь, чем у него очков в этой Силе.

Примечание. Хотя согласно основной книге правил Kindred of the East, «Рождение Движения» прибавляет три кубика к инициативе, но по более поздней поправке из Kindred of the East Com pa nion, стр. 122, к значению инициативы следует добавлять именно три очка.

•• Мантия Янь (Yang Mantle)

Для начала вампир учится пробуждать свой анимус, ауру Ци, которую он может создать возле себя. Этот анимус, или мантия, невидим для смертных, но они ощущают его, словно разлитое в воздухе электричество. Наблюдатели, использующие Зрение Ци, «Восприятие Ауры» или схожие способности, могут ясно ее видеть. Для подобного восприятия анимус часто выглядит духовным двойником вампира, хотя у некоторых Катаян анимус проявляется в образе зверей зодиака или дхармически важных символов. Если преобладает П`о, то анимус обычно похож на аватар Синтая Демона персонажа, хотя П`о может заставить анимус выглядеть и бесформенной массой Ци.

В любом случае, призвание «Мантии Янь» оказывает несколько благотворных эффектов. Мантия указывает и смертным, и духам, что рядом с ними находится могущественный мастер Янь. Кроме того, вампир может направлять свой анимус через оружие из дерева, элемент Янь, чтобы получить преимущество в бою.

Система: Призвание анимуса Янь стоит одну единицу Янь. Это обеспечивает несколькими благоприятными эффектами:

Применив «Око Жизни», чтобы почувствовать эмоциональную ауру индивидуума или животного, а затем сделав бросок Восприятие + Эмпатия (для смертных) или Знание Животных (для животных), вампир может настроить Мантию на их ауру. Сложность броска равна 5 (для животных) или Силе Воли (для людей). В случае успеха, указанный смертный или животное будут привлечены к вампиру и благоприятно расположены к нему.

Вампир также может использовать Мантию для воздействия на духов Янь, при условии что он их видит. Пока анимус активен, вампир может применять против духов Социальные способности, вроде Запугивания или Хитрости, делая бросок со сложностью, равной Гносис духа + 4.

И наконец, вампир может настраивать свою мантию на естественный резонанс Ци в дереве, элементе Янь. Вампир, который должным образом направит свою ауру, обретает власть над этим элементом.

Держа деревянный предмет, вампир может направить сквозь него энергию Янь. За одну единицу Ци деревянный предмет, вроде посоха или нунчаку, можно наполнить энергией Янь на одну сцену. До тех пор, пока вампир держит предмет, тот наносит непоглощаемые повреждения.

За дополнительную единицу Ци оружие можно заставить искриться энергией Янь на один ход. Наполненное Янь оружие можно использовать, чтобы атаковать призраков и духов и наносить урон напрямую их Ци. В качестве альтернативы вампир может разрядить Янь в виде стрелы алого пламени, нанося три кубика непоглощаемых повреждений материальной цели (Ловкость + Фехтование для нацеливания, стандартные штрафы стрелкового оружия).

••• Танец Дракона (Dragon Dance)

При помощи диких прыжков, акробатических ката и поз йоги, вампир впадает в боевой транс. Находясь в этом состоянии, он способен на невероятные боевые подвиги.

Система: вампир тратит единицу Янь Ци. Броска не требуется. Вампир, погруженный в Танец Дракона, считается находящимся под властью контролируемой души Огня. Все сложности воздействия на вампира или управления им увеличиваются на 1. Вампир не получает штрафов от ранений и может прибавлять успехи атакующих маневров Драки, Фехтования и Боевых Искусств к запасу кубиков на повреждения, как если бы атака производилась из стрелкового оружия. Вампир может тратить Янь Ци,

чтобы увеличить инициативу или получить дополнительные действия. При желании, он даже может активировать Черный Ветер (хотя это часто становится билетом в долгое и неконтролируемое Безумие).

•••• Восьмислойная Мантия Янь (Eightfold Yang Mantle)

Кружась и изгибаясь, вампир совершенствует свой анимус и облекает его в любую угодную ему форму.

Система: Призвание «Восьмислойной Мантии Янь» занимает два хода и стоит одну (или больше) единиц Янь. Вампир может выбрать, сконцентрировать или рассредоточить свой анимус Янь. В случае концентрирования все его тело начинает полниться кипящей алой энергией. Эта аура добавляет один кубик поглощения за каждую потраченную единицу Янь против всех основанных на Янь атак, от атак деревянным оружием и от атак огнем.

При рассеивании анимуса аура расходится от тела вампира пульсирующими сияющими волнами. Сделав бросок Сообразительность + Ремесла (Лепка Ци), он может лепить окружающий его анимус, придавая ему любую желаемую форму и, таким образом, эффективно окутывая себя иллюзией. Сложность броска зависит от сложности выбранной формы. Существа, наблюдающие за вампиром при помощи Ока Жизни или Зрения Ци, понимают, что объект их наблюдения сияет Ци, но не могут опознать иллюзию, если только не сделают бросок Восприятие + Бдительность и не наберут больше успехов, чем пользующийся этой способностью набрал в броске создания иллюзии.

Эффекты этой способности можно «наложить поверх» Мантии Янь, при условии, что вампир потратит необходимое количество Ци на обе способности.

••••• Лик Алой Королевы (Semblance of the Scarlet Queen)

Вампир одним мощным усилием переполняет свое тело Ци, превращая его в энергию Янь. В этой форме вампир фактически растворяет себя до своей духовной сущности - он может бродить в облаках и пировать с владыками Миров Янь.

Система: Вампир концентрируется в течение одного хода, затем тратит три единицы Янь и делает бросок Янь + Ритуалы (сложность равна уровню местной Стены). В случае успеха тело вампира превращается в дух, состоящий из чистого Янь, и вампир переходит в Миры Янь. Будучи в форме духа вампир невидим и неосязаем для материальных существ, хотя при желании он может стать видимым. Катаян может свободно проходить сквозь преграды и тому подобное, а физические атаки не способны ему повредить.

Вампир может воздействовать на духов Янь и подвергаться воздействию с их стороны (с использованием Хунь, П`о и Силы Воли). В случае боя в форме духа вампир может выдержать количество повреждений равное его Здоровью + постоянному значению Янь. Атаки при помощи Ци (вроде Призрачного Пламени Янь) воздействуют на него стандартным образом. На него действуют ментальные атаки, вроде Сил Души, при условии, что пользующийся Силой способен заметить духа.

Вампир остается в облике духа до тех пор, пока не решит вновь пройти сквозь Стену в материальный мир (для этого делается новый бросок против уровня местной Стены). При желании он может исследовать Миры Янь, общаясь с причудливыми и пугающими духами этого места. Находясь в форме духа, вампир не тратит Ци, чтобы оживлять себя, но стандартным образом тратит Ци для активации способностей и лечения своего духовного тела.

Инь Прана (Yin Prana)

Эта Сила — противоположность Янь Праны — позволяет вампиру управлять своей внутренней энергией Инь. Подобно Янь Пране, Инь Прана, для применения своих эффектов, полагается на движения и позы. Но они очень далеки от бешеных ката Янь Праны. Движения Инь Праны неспешны, изящны и обдуманны. Тем не менее, как и в случае Янь Праны, применяющие эту Силу должны иметь относительную свободу движений.

Для изучающих Инь Прану ключевое значение имеет абсолютный контроль. Ученики отлично осознают, что, будучи неверно направленной, энергия Инь способна порождать хаос и смерть. Изучающие Инь Прану часто проводят целые недели, застыв в болезненно неподвижных позах. Как и в случае с Янь Праной, Инь Прана весьма сложное занятие - ученик не может поднять значение этой Силы выше значений своих Восприятия и Выносливости.

• Скрытая Луна (Shrouded Moon)

Сосредоточившись на своем Инь, а затем настроив его на окружающие тени, вампир может стать невидимым и неслышным, словно тень в новолуние. Эта техника крайне полезна для Куэй-дзин, которые пользуются ею, чтобы подкрадываться к добыче, словно древние ниндзя.

Система: Вампир тратит единицу Ци. Катаян должен находиться в месте, которое дает тень или маскировку. До тех пор, пока он стоит неподвижно или движется по затененным областям не быстрее, чем со скоростью шага, вампир совершенно невидим и неслышим. Существа, пытающиеся обнаружить вампира, должны владеть какими-либо средствами сверхъестественного восприятия и должны сделать успешный бросок Восприятие + Бдительность (сложность равна значению Маскировки вампира + 4).

•• Мантия Инь (Yin Mantle)

Эта способность идентична Мантии Янь, с той лишь разницей, что Куэй-дзин обращается к сущности своего Инь.

Система: Призвание анимуса Инь обходится в одну единицу Инь. Это дает несколько благоприятных эффектов:

Применив Призрачное Око для определения Страстей призрака, а затем сделав бросок Восприятие + Оккультизм, вампир может настроить свою Мантию на ауру призрака. Сложность броска равна Силе Воли цели. В случае успеха призрак будет привлечен к вампиру и благоприятно расположен к нему.

Вампир может использовать Мантию также и для воздействия на других духов Инь, при условии, что он способен их увидеть. Пока анимус активен, Катаян может применять против духов Социальные способности, вроде Запугивания или Хитрости, делая бросок против сложности, равной Гносису духа + 4.

И, наконец, вампир может настроить свою Мантию на естественный резонанс Ци с металлом, элементом Инь. Вампир, который должным образом направит свою ауру Инь, получит власть над этим элементом.

Держа металлический объект, Куэй-дзин может направить сквозь него энергию Инь. За одну единицу Инь металлический объект, вроде меча, можно наполнить Инь на одну сцену. Пока вампир держит предмет, тот наносит непоглощаемые повреждения.

За дополнительную единицу Ци можно заставить предмет искриться энергией Инь на один ход. Оружие, наполненное Инь, можно использовать для нападения на

призраков и духов, нанося урон напрямую их Ци. В качестве альтернативы Куэй-дзин может выпустить это Инь в виде разряда черной молнии, нанося три кубика непоглощаемых повреждений материальной цели (Ловкость + Фехтование для нацеливания, стандартные штрафы стрелкового оружия).

••• Танец Кости (Bone Dance)

При помощи серии медленных, томных мудр (положений рук) и ката, вампир фокусирует свое Инь в концентрированные волны, пронизывающие окружающее пространство. Все, находящиеся в пределах области, начинают испытывать вялость, в итоге становясь крайне внушаемыми.

Система: Вампир должен сконцентрироваться на один ход, чтобы сфокусировать энергии, используемые в Танце Кости. Затем он начинает принимать позы Танца, тратя одну единицу Ци за каждый ход его действия. Для успешного проведения Танца вампир должен сделать бросок Выносливость + Атлетизм (сложность 7). Для каждого успеха Танца требуется один ход, кумулятивно. Когда игрок набирает максимальный желаемый эффект, вампир должен продолжать Танец Кости, но ему не требуется дальше тратить Ци.

1 успех\ход — Жертвы становятся вялыми. Сложность на впадение в состояние души Огня увеличивается на 1. Смертные жертвы добавляют +1 к сложности всех бросков. К Шэнь это не относится.

2 успеха\хода — Жертвы становятся сонными и гипнотически внушаемыми. Применяя эту способности на смертных, вампир может ввести их в похожее на транс состояние крайней внушаемости. Вампир не может приказать жертвам предпринимать агрессивные действия, но может потребовать, чтобы они стояли неподвижно, позволяя ему пройти, игнорировали его или проявляли пассивность иного рода. («Это не те беглецы, которых вы ищете». «Это не те беглецы, которых мы ищем») Если жертвы не сделают успешный бросок Силы Воли (сложность 7), они забудут даже о том, что вообще встречали Катаяна.

Шэнь становятся просто вялыми, добавляя +1 к сложности всех бросков.

3 успеха\хода — Смертные должны сделать бросок Силы Воли, чтобы не заснуть. Шэнь становятся очень сонными, добавляя +2 к сложности всех бросков. Каиниты или Куэй-дзин должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы избежать впадения в Оцепенение на остаток ночи.

•••• Восьмислойная Мантия Инь (Eightfold Yi n Mantle)

Вампир создает потрескивающую черную ауру из Инь, а затем формирует из нее желаемые изделия. Созданные таким образом объекты обычно похожи на изготовленные из черного льда. Хитроумные вампиры используют эту способность для создания всевозможных полезных и смертоносных игрушек.

Система: Вампир тратит различное количество единиц Инь, в зависимости от того, что он собирается изготовить. Вампир может делать призванное Инь «твердым», создавая различные предметы. Он может создавать веревки, цепи, когти или клинки из черного льда. Создание повседневных предметов стоит одну единицу Инь, а создание холодного или метательного оружия обходится в одну единицу Инь для оружия, наносящего непоглощаемые повреждения, равные Силе персонажа и +1 Инь за дополнительный пункт урона, который будет наносить оружие. (Огнестрельное оружие подобным образом создавать нельзя, хотя можно делать отдельные пули из Инь, броском Сообразительность + Ремесла (Оружейник), сложность 10.) Предметы, изготовленные из Инь, прочны как сталь, обжигающе холодны и словно вытягивают тепло из существ, к которым прикасаются. При разрывании веревок, цепей

и тому подобных вещей, изготовленных из Инь, требуется Сила 5 или выше просто для того, чтобы можно было предпринять попытку.

Куэй-дзин может окутать себя Инь словно броней, которая обеспечит один кубик поглощения на каждый потраченный пункт Инь против всех атак, основанных на Инь, атак металлическими предметами и атак оружием, в основе которого вода или ветер.

И наконец, потратив три единицы Инь, вампир может сконцентрировать свою тень в псевдоматериальное существо. Вампир тратит три единицы Инь, чтобы придать тени материальность, затем делает бросок П`о (сложность 8), чтобы наполнить создание личностью своего Демона. Получившееся существо — дикая, порочная тварь, которую лучше всего использовать для травли. Тень (называемая *ваянгом*) обладает такими же физическими атрибутами, что и Катаян, наносит теневыми клыками и когтями непоглощаемые повреждения, равные Силе. Количество его Здоровья равно значению П`о вампира. Он может скользить вверх по стенам и сквозь трещины, и получает повреждения так, как если бы был вампиром. Ваянг существует столько минут, сколько у вампира есть постоянного Инь. Если существо уничтожается, искра П`о, использованная для его оживления, обрушивается на Катаяна и вызывает немедленный бросок на сопротивление душе Тени.

••••• Лик Эбенового Дракона (Semblance of the Ebon Dragon)

Вампир направляет Инь сквозь свое тело, преобразуя его в облако чистого Инь. В этой форме он полностью неосязаем, но может странствовать путями Призраков и общаться с духами Темного Царства Нефрита.

Система: За исключением того, что для активации используется другой тип Ци, и того, что вампир переходит в Миры Инь, а не в Миры Янь, эта способность идентична Лику Алой Королевы.

Силы Демона (Demon Arts)

Все Куэй-дзин несут на себе проклятие П`о, и это состояние отражается в их Силах Демона. Эти Силы происходят и подпитываются от П`о. Персонаж никогда не сможет поднять значение Сил Демона выше постоянного значения своего П`о.

Все персонажи осваивают хотя бы одну Силу Демона после обретения Второго Дыхания. Эти Силы инстинктивно применяются Чин-мэй. Некоторые персонажи и не хотели бы развивать подобные стороны своей личности, но, к сожалению, П`о обычно настаивает на другом.

Пока персонаж использует Силы Демона, он не может применять ни одну из Сил Души, за исключением Ци`ю Ма. Вообще говоря, призвание Силы Демона позволяет П`о проявить себя в сознании вампира - требуется большое усилие, чтобы во время использования любой из Сил Демона избежать Безумия или не позволить П`о захватить контроль. Всякий раз при обращении к Силам Демона персонаж

должен сделать бросок души Тени, чтобы избежать попадания в лапы П`о.

Черный Ветер (Black Wind)

Позволяя ярости П`о течь сквозь свое тело, Куэй-дзин становится нечеловечески быстрым — ураганом разрушения. По сути, Черный Ветер это направленное — или не слишком направленное — Безумие. Находясь во власти Черного Ветра, персонаж обретает силы, как при длительном использовании Ци Демона, но поскольку персонаж находится под действием постоянной демонической ярости, он получает демоническую энергию так же быстро, как и тратит ее. Эта Сила распространена среди воинственных Куэй-дзин, которые используют ее, чтобы превращаться в бешеные вихрящиеся размытые пятна.

Система: Эта способность стоит Куэй-дзин одну единицу Ци Демона за каждый ход применения. За каждое очко в этой Силе, вампир может получить дополнительное действие (как в случае со Стремительностью, арифметически увеличить скорость бега или добавить автоматический успех к запасу кубиков повреждений Драки или Фехтования). Каждый ход вампир может перераспределять очки. Так, вампир с Черным Ветром 4 может предпринять два дополнительных действия, бежать с удвоенной скоростью и добавить один успех ко всем запасам кубиков на повреждения от Драки. На следующий ход он может решить предпринять четыре дополнительных действия и не добавлять кубиков к повреждениям. Дополнительные действия, даваемые Черным Ветром, происходят после того, как все персонажи совершили свои действия в этот ход.

Во время использования Черного Ветра вампир не может применять никаких других Сил, кроме Синтая Демона, хотя он может и оставлять эффекты ранее активированных способностей. Кроме того, каждый ход, пока используется эта Сила, вампир должен делать бросок П`о (сложность 8). Если бросок неудачен, он впадает в состояние души Огня. В состоянии Безумия вампир не получает штрафов от ранений, но не может пользоваться огнестрельным или любым другим метательным оружием. Вместо этого он предпочитает рвать врагов на клочки в ближнем бою — разумеется, таково вообще намерение большинства тех, кто пользуется Черным Ветром. Проблема заключается в том, что вампир, применяющий эту Силу, с равной готовностью нападает и на своих, и на чужих.

Черный Ветер, как и все Силы Демона, Сила насилия. Обращаясь к нему, персонаж должен использовать Черный Ветер для поступков, подходящих доминированию П`о. То есть, персонаж может использовать Черный Ветер, чтобы атаковать или двигаться со сверхчеловеческой скоростью, но не для того, чтобы с невероятной скоростью играть на гитаре.

Синтай Демона (Demon Shintai)

Если просто, то эта Сила позволяет П`о проявиться в теле вампира. Когда эта Сила активна, персонаж принимает чудовищную форму, выглядя не меньше, чем демоном из Миров Йоми.

Персонажей, которые регулярно принимают подобную форму, часто называют *ракша*. Этой Силе иногда обучают злые духи, в обмен на службу, которую персонаж выполняет для них в материальном мире. Вампиры, которые слишком часто принимают свою форму демона, с большой вероятностью привлекут внимание Повелителей Яма.

Система: Для превращения в демона требуется потратить три единицы Ци Демона и три хода. Пока персонаж пребывает в форме демона, его Обаяние и Внешность падают до нуля, но Катаян получает кумулятивные бонусы к Физическим Атрибутам, в соответствии со следующим списком:

• +1 Сила, Ловкость, Выносливость

•• +1 Сила

••• +1 Выносливость

•••• +1 Сила

••••• +1 Ловкость

Вдобавок, за каждое очко в Силе персонаж получает одну из черт, перечисленных ниже. С развитием Силы он может продолжить «строить» свою форму демона. Когда черта выбрана, она становится постоянной - персонаж всегда принимает одну и ту же форму демона.

Детали формы демона Катаяна оставляются на откуп больному воображению игрока. В конкретной трансформации играют роль и Натуры П`о. Так, форма Демона может быть покрытой бугрящимися мышцами, волосатой и клыкастой, Раб может быть украшен шрамами и непристойными татуировками, а форма Легиста может выглядеть похожей на демонического Повелителя Яма.

Отличительные черты Синтая Демона

Когти: Персонаж отращивает когти, которые наносят Сила + 2 непоглощаемых повреждений.

Броня Демона: Броня Демона может проявляться в виде чешуи, украшенного самурайского доспеха или чего угодно еще, и дает + 1 к поглощению (ее можно брать несколько раз). Броня Демона защищает от непоглощаемых повреждений.

Демоническое Оружие: В руке персонажа появляется волшебное оружие. Подобное оружие пылает Ци, испускает пугающие стоны, покрыто злобными ликами и т.д. Это оружие может быть любым ручным оружием (не метательным или огнестрельным). Урон соответствует типу оружия и является непоглощаемым.

Дополнительные Руки: Из торса персонажа вырастают две дополнительные руки. Персонаж получает два дополнительных кубика при захвате или на симулирование множественных атак.

Грязь: Форма демона персонажа крайне грязна - быть может, покрыта коркой из засохшей крови и обрывков плоти, быть может, окутана облаком зловония и т.д. Любые противники в пределах 1.5 метров от персонажа получают штраф в один кубик ко всем запасам кубиков, если только сами не применяют Синтай Демона.

Ужас: Синтай может воздействовать на смертных эффектами, напоминающими Делириум (см. **Werewolf: the Apocalypse** стр. 202-203). Этот эффект постоянен, хотя, если взять его дважды, то его можно включать и отключать по собственному желанию. Те, у кого нет**Werewolf: the Apocalypse**, могут считать, что люди, не сделавшие успешного броска Силы Воли, убегают в панике.

Паразиты: Из спины, торса и конечностей персонажа прорастают клыкастые демонические рожи. Эти лица наносят автоматический урон, кусая (Сила + 1, непоглощаемые повреждения) попавших в захват противников.

Гигант: Персонаж получает три уровня Ушибов. Его рост — от 3 до 3,6 метров и он напоминает японского Они или схожего демона.

Пасть: Рот персонажа растягивается и выпускает жуткие клыки, быть может, даже бивни. Укус персонажа наносит Сила + 3 непоглощаемых повреждений.

Шипы: Тело персонажа покрыто шипами (или, быть может, гвоздями, лезвиями, колючками и т.д.). Удары телом персонажа наносят непоглощаемые повреждения, а нападающий, проваливший бросок Драки или Боевых Искусств против персонажа, получает непоглощаемые повреждения, равные значению Силы самого нападающего.

Хвост: Персонаж отращивает хвост. Хвост цепкий и способен держать оружие. Он может также бить по противникам (нанося обычный урон, равный Силе) или предпринимать подходящие боевые маневры (вроде подсечек), при условии, что персонажу известны эти приемы.

За дополнительное очко персонаж может отрастить скорпионий шип, способный вводить яд. Этот яд воздействует равно и на смертных, и на Шэнь. Сам шип наносит Сила +1 непоглощаемых повреждений. Чтобы ввести яд, персонаж тратит Инь Ци при ударе, и на каждую потраченную единицу жертва получает единицу непоглощаемых повреждений, если только не сделает успешный бросок Выносливости или Инь (сложность 8; каждый успех нейтрализует единицу повреждений от яда).

Третий Глаз: Персонаж отращивает третий глаз посреди лба. Этот эффект — вовсе не Сила Души «Ци`ю Ма», а особое проявление демона. Персонаж получает +1 ко всем броскам Восприятия.

Крылья: Из спины персонажа прорастают крылья, похожие на крылья летучей мыши. Персонаж способен летать — неуклюже — со скоростью 40 километров в час.

С разрешения Мастера игрок может создавать и другие черты демона.

Силы Синтай (Shintai Disciplines)

Синтай, что по-японски значит «божественный лик», обозначает те Силы, при помощи которых вампиры учатся фокусировать энергию Ци посредством своих физических форм. Синтай — это древние искусства, которые широко распространены во всем обществе Куэй-дзин. Пусть они и похожи в некоторых чертах на такие западные Дисциплины как «Превращение» и «Изменчивость», Синтай изучают куда более тщательно и систематично. Большинство вампиров видят во владении Синтаями проявление понимания соответствующих принципов Ци, и таким образом движение к самосовершенствованию.

Существует пять широко практикуемых Сил Синтай; каждый соответствует одному из пяти элементов китайской философии. Куэй-дзин, будучи вампирами, приспособили систему пяти элементов, чтобы та символически отождествлялась с их немертвыми телами. Таким образом, для Катаян пять Синтаев это Кровь (Вода), Кость (Металл), Нефрит (Земля), Плоть (Дерево) и Призрачное Пламя (Огонь).

Привязка Ци: В отличие от Каинитов, Куэй-дзин не могут автоматически повышать Физические Атрибуты при помощи Ци. Однако владение каждым из Синтаев включает в себя серию базовых ката и упражнений, при помощи которых вампир обучается поднимать конкретный Атрибут до сверхчеловеческого уровня. Соответственно, у каждого из Синтая есть определенный Атрибут «Привязки Ци». Вампиры, изучившие соответствующий вид Синтай могут потратить Ци (любого вида), чтобы поднять созвучный Атрибут, по цене один-за-один, максимум определяется значением Силы. То

есть, при желании, Куэй-дзин с Синтаем Крови 4 может потратить до четырех единиц Ци для поднятия своей Силы на четыре очка (максимум).

Синтай Крови (Blood Shintai)

Сила «Синтай Крови», соответствующая стихии Воды, сосредотачивается на течении Ци по кровеносной системе персонажа.

Силы Синтая Крови могут быть настроены на Инь, Янь или Баланс - с точки зрения мастера этой Силы, Инь и Янь являются составляющими единого циклического потока, который течет сквозь вечность, словно кровь сквозь тело. Подобно тому, как кровь находится в постоянном, но управляемом движении, протекая по венам от сердца к конечностям, так и Инь и Янь являются не постоянными параметрами, а непрерывно меняющимися.

Привязка Ци: Сила.

• Пропитка (Permeate)

В первую очередь изучающий Синтай Крови учится манипулировать большими объемами крови в своем теле. Вампир может рассредоточить кровь по телу, раздуваясь, словно африканская гадюка. Или же может сосредоточить жидкость в центре тела, из-за чего будет казаться, будто он усыхает. Вампир, достаточно хорошо контролирующий свой кровоток, может протискиваться сквозь узкие трещины, словно беспозвоночное животное, хотя подобный процесс и будет тяжелым и займет много времени.

Система: Не требуется никакого броска, нужно потратить единицу Ци любого типа. Как рассредоточение, так и сосредоточивание крови снижает сложность бросков поглощения до 5. При помощи этой техники вампир может легко проникать в узкие трещины или выскальзывать из пут. Протискивание через очень узкие пространства (сквозь прутья или маленькое окно) может потребовать броска Ловкость + Атлетизм (сложность зависит от ситуации).

Выборочно раздувая или сжимая свое лицо и тело вампир может попытаться изменить свою внешность. Он не может притвориться другим человеком, но может скрыть собственную внешность (и, в целом, будет выглядеть менее привлекательно!). Чтобы узнать вампира, смотрящий должен сделать бросок Восприятие + Эмпатия против броска Выносливость + Хитрость вампира (для обоих бросков сложность 6).

Эффекты техники действуют одну сцену.

•• Атэми Крови (Blood Atemi)

Прикоснувшись к другому существу, вампир может управлять движением крови в теле этого существа. Эта способность может оказывать всевозможные вредоносные воздействия на смертных.

Система: Для применения этой техники вампир должен прикоснуться к своей жертве, потратить единицу Ци и сделать бросок Восприятие + Медицина (сложность 7). Эффекты техники зависят от того, куда пришелся удар.

Если Куэй-дзин касается тела жертвы, то он заставляет ее кровеносную систему сойти с ума. В результате, когда кровь стремительно приливает и отливает от головы жертвы, желудка и внутреннего уха, начинаются тошнота и головокружение. Если жертва не наберет больше успехов в броске Выносливости, чем Катаян набрал в броске атаки, жертва будет охвачена тошнотой на один ход за каждый успех в броске атаки. Охваченная тошнотой жертва должна делать бросок Ловкости (сложность 7), чтобы предпринять какое-либо действие в свой ход, и сложность любого действия, которое ей удается предпринять, увеличивается на 1. Если жертва проваливает бросок Выносливости, она всецело охватывается тошнотой на целую сцену (если это Шэнь) или умирает от инфаркта (если это смертный).

Если Куэй-дзин касается конечности, он может выбрать - вызвать ее окоченение или спровоцировать спазм. Онемение приводит к эффекту «покалывания» - любые действия, предпринимаемые онемевшей конечностью, получают -2 к запасу кубиков. Спазм принуждает жертву сделать бросок Ловкости (сложность 7). Если бросок неудачен, конечность жертвы охватывается мышечными спазмами, которые делают конечность бесполезной на один ход за каждый полученный вампиром успех. Если бросок провален, жертва получает один уровень повреждений от резких судорог.

В качестве альтернативы - пусть и редкой - вампир может использовать эту технику, чтобы содействовать исцелению человека или животного. За каждый успех в броске вампира, время лечения из таблицы «Длительность Исцеления Смертных» (см. **Vampire: The Masquerade Revised** стр. 219) уменьшается наполовину.

Естественно, эту технику можно применять лишь против существ, у которых имеется кровоток. Скажем, вампиры, оборотни и феи тут подходят, а Восставшие и призраки — нет.

••• Текуч, Как Кровь (Flow Like Blood)

Катаян мгновенно распространяет Ци по своей кровеносной системе, наполняя им каждую частицу своего тела. Благодаря этому он становится таким же текучим, как кровь, и, таким образом, по нему необычайно сложно попасть. Пусть и кажется, что вампир почти не движется, направленные на него атаки просто проходят мимо, пули ударяются о стену позади вампира, даже не задев его, и т.д.

Система: Вампир тратит единицу Янь Ци. В течение следующих трех ходов вампир может уклоняться от любых направленных на него атак, как если бы у него был полный запас кубиков, вдобавок к любым другим действиям, которые он решает предпринять. Он не получает никаких штрафов при уклонении от многочисленных атак. То есть, если Куэй-дзин с Ловкостью 3 и Уворотом 3 атакуют трое противников, он может уклоняться от всех их ударов, сохраняя запас из 6 кубиков на Ловкость + Уворот и против сложности 6, вдобавок к своему причитающемуся действию на этот ход.

Если в ход, когда эта техника активирована, вампир решает только уклоняться, он может делать это согласно приведенным выше правилам, но все броски Уворота будут производиться со сложностью 5.

•••• Хлыст Крови (Bloodlash)

При помощи этой техники вампир может использовать Ци, чтобы собрать свою кровь в смертоносное оружие. Вампир выпускает ленту крови и затем использует его, словно жидкий хлыст. Лента бритвенно остра и с равной легкостью может разрезать и плоть, и металл. Ленты из Инь — черные и покрыты пузырьками, а из Янь — ярко-красные и шипят от бурлящей энергии.

Система: Катаян тратит единицу Инь или Янь Ци, а затем открывает рот или разрезает себе запястье. Хлыст протягивается из открывшегося отверстия или раны. Длина хлыста —1.2 метра за каждый пункт постоянного значения Добродетели Ци вампира (Инь или Янь, в зависимости от вещества, из которого создан хлыст) и наносит Сила + 2 непоглощаемых повреждений. В качестве альтернативы он может наносить урон, равный Силе, а затем опутывать жертву. Жертвы, желающие вырваться из хватки Хлыста Крови, должны набрать три или больше успеха в противопоставляемом броске Силы против постоянного значения Добродетели Ци вампира.

••••• Пробуждение Крови (Blood Awakening)

На этом уровне просветленный ученик может использовать свою насыщенную Ци кровь во всевозможных невероятных предприятиях. Окропив насыщенной Янь кровью предмет, вампир может пробудить в нем духа, таким образом, оживив его. И наоборот, капнув насыщенной Инь кровью на духа, вампир может принудить его немедленно застыть, из-за чего тот немедленно отвердеет и выпадет из Мира Духов. Духи, пойманные подобным образом, похожи на причудливые статуэтки из чистого белого нефрита.

Система: Оживляемый предмет должен обладать способностью двигаться, так что эту технику обычно применяют на статуи людей или животных. Используемый предмет должен быть качественно изготовлен (мастер должен был набрать хотя бы три успеха в броске его изготовления), в противном случае дух будет слишком слаб, чтобы его можно было пробудить. За каждую потраченную единицу Янь оживленный предмет получает два уровня здоровья и один кубик на все Физические Атрибуты. Объекты подчиняются приказам Куэй-дзин в меру своих - ограниченных - сил. Миниатюрный предмет, например, крошечная статуэтка, напитанная пятью единицами Ци, становится огромной, возможно, даже больше самого Катаяна. Рассказчик может наделить объект любыми другими свойствами, которые диктует логика или прихоть. Например, медная кобра может кусаться, железный воин получит дополнительный кубик на поглощение, а журавлик-оригами совершенно точно будет уметь летать.

Если вампир использует Инь, то можно сконцентрировать кровь в замораживающий метательный снаряд, которым можно плюнуть в любого призрака или духа, которого он способен обнаружить. Духи и призраки, по которым попадают таким снарядом, «затвердевают», превращаясь в белые, словно сделанные из нефрита и совершенно неподвижные «статуи», и затем проваливаются сквозь Стену в Срединное Царство. Затвердевший дух совершенно беспомощен, и его можно разбить, что рассеивает его Ци и отправляет духа обратно сквозь Стену, где он может сформироваться заново, или выпить его Ци. Куэй-дзин могут использовать эту способность, чтобы охотиться на духов ради их Ци, но подобное поведение вызывает повсеместный гнев в Мире Духов, и отмщение несомненно не заставит себя ждать.

Синтай Кости (Bone Shintai)

Синтай Кости, соответствующий элементу Металл, пугающая и отталкивающая Сила, предмет толков даже среди самих Катаян. Тесно связанные с Инь мастера Синтая Кости используют его, чтобы усиливать проявления смерти в собственных телах и становиться внушающими ужас бойцами.

Практикующие Синтай Кости обычно объединяются в небольшие семьи единомышленников, нередко оттачивая свое мастерство в местах, где сильны проявления Инь, например, на кладбищах. Хоть и не все использующие эту Силу Ц`ин Ши, у большинства из них со временем развивается тяжелый дисбаланс в сторону Инь. Но, несомненно, изучающие Синтай Кости — одни из самых опасных противников, с которыми только можно встретиться в бою.

Привязка Ци: Выносливость.

• Мертвая Кожа (Corpse Skin)

Вампир узнаёт, как направлять нездоровые энергии Инь сквозь свое тело, которое становится мертвенно-бледным и похожим на труп. Находясь в этом состоянии, вампир, словно зомби, сверхъестественно устойчив к повреждениями.

Система: Для активации Мертвой Кожи вампир должен потратить хотя бы одну единицу Инь. Во время использования этой техники сложность всех социальных бросков вампира увеличивается на 1. Но при этом за каждую потраченную единицу Инь вампир получает два уровня здоровья Ушибы. Таким образом, вампир, потративший две единицы Инь, получит четыре уровня здоровья, и все их потребуется уничтожить, прежде чем вампир дойдет до состояния «Ранен».

Все желаемое Ци требуется потратить во время активации техники, и максимум на нее можно потратить три единицы Ци. Мертвая Кожа действует одну сцену.

•• Труп Белого Тигра (White Tiger Corpse)

Вампир насыщает энергией Инь собственную кожу и костную ткань. Таким образом, Катаян становится прозрачным и, фактически, невидимым. Эта техника не действует на одежду, оружие или иные предметы, хотя вампир может «излить» дополнительное Инь на личное имущество, чтобы сделать невидимым и его. Куэй-дзин, использующих эту способность, иногда можно почувствовать по ощутимому холоду, который они излучают.

Система: Активация этой техники стоит одну единицу Инь, а продолжительность ее действия — одна сцена. Потратив дополнительную единицу Ци и три хода на втирание жидкого Инь в предметы, вампир может сделать невидимыми и их.

••• Управление Костью (Bone Obedience)

Использующий Синтай Кости может, посредством выборочного направления Ци, заставить костные структуры твердеть и расти, словно кристаллы. Эта способность позволяет трансформировать части своего скелета во всевозможные полезные предметы.

Система: Вампир тратит Инь согласно нижеприведенному списку, чтобы получить желаемое свойство. Проведение каждого изменения занимает три хода. Кости медленно «растут», принимая нужную форму.

Можно получить следующие свойства:

- *Когти (1 Ци):* вампир выпускает костяные когти из ногтей или суставов. Этот эффект похож на способность Превращения «Когти Зверя». Когти наносят Сила + 2 непоглощаемых повреждений.
- *Костяной Меч (2 Ци, 1 Ци за три хода поддержания):* вампир вытягивает часть своей руки в полуметровое костяное лезвие. Этот «меч» может использоваться для парирования атак и наносит Сила + 3 непоглощаемых повреждений.
- *Костяная Броня (1 Ци за пункт):* вампир укрепляет свой скелет, насыщая его Ци. За каждую потраченную единицу Ци вампир получает один кубик на поглощение. Костяная Броня защищает от непоглощаемых повреждений причиняемых сверхъестественными атаками, но не от огня или солнечного света.
- *Лик (2 Ци):* вампир использует Ци, чтобы изменить строение своих костей. Этот эффект позволяет ему стать до 15 см выше или ниже и переделать черты своего лица или тип сложения (хотя и с недостаточной точностью, чтобы можно было выдать себя за другого).
- *Ключ (1 Ци):* вампир может буквальным образом превратить свой палец в ключ, способный открывать любой обычный замок. Эта способность уменьшает сложность всех соответствующих бросков Безопасности на три.

За исключением «Костяного Меча», все трансформации остаются на одну сцену, после чего их необходимо поддерживать дополнительной тратой Ци.

•••• Облако Пяти Ядов (Five Poison Cloud)

Вампир может выдохнуть струю или облако концентрированного Инь. Это облако выглядит как скопление льдисто - черных паров. Облако полно разрушительной энергией чистого Инь - внутри него металл разъедается, плоть разлагается, а растения сохнут и умирают.

Система: Вампир тратит две единицы Инь. Облако разрастается, занимая площадь 3 на 3 метра. Все, находящиеся внутри облака, за исключением применяющего эту технику, получают шесть кубиков непоглощаемых повреждений.

••••• Ц`ин Ши (Ch'ing Shih)

Катаян может пропитать свою плоть и кости Инь. Это приводит к ужасающим изменениям - плоть вампира становится болезненно-серой, а его кости — угольно-черными. Его кожа сморщивается и туго обтягивает кости. Клыки становятся длинными, и с них капает яд, а из его спины, суставов и грудной клетки прорастают черные шипы. Все тело вампира сияет фосфоресцирующим светом и искрится энергией Инь. Эту форму называют «Ц`ин Ши».

Система: Для активации формы «Ц`ин Ши» требуется пять ходов и пять единиц Инь Ци. Трансформация происходит автоматически, эффект действует одну сцену.

С вампиром происходит множество изменений. Во-первых, значение его Внешности падает до нуля. Кости персонажа наполняются сущностью Инь, и он получает практически полный контроль над своим скелетом. Вампир может выращивать шипы, острые лезвия или костяные наросты. В игровых терминах, он может наносить автоматические непоглощаемые повреждения любой атакой, даже толчком тела или ударом кулака.

Вампир может атаковать и наносить урон призракам, Спектрам и другим духам Инь (хотя верно и обратное - они тоже могут его атаковать). Он также может кормить этих духов собственной плотью и кровью, давая им Ци. Духи Инь, принимающие подобное «подношение», могут использовать это Ци, чтобы восполнять собственное, по курсу один за один.

И наконец, вампир может вводить смертельный яд при помощи когтей или клыков. Этот яд наносит два уровня непоглощаемых повреждений за ход людям или животным, и один уровень за ход другим Шэнь, в том числе и призракам. Эффекты яда действуют [6 - Выносливость жертвы, минимум 1] ходов. Смертные, которые умерли от этого яда, в ходе следующей сцены восстают в виде зомби, контролируемых Ц`ин Ши. У зомби такие же Физические Атрибуты, какие были и при жизни, но никаких Ментальных или Социальных. У них три дополнительных уровня здоровья, но они неспособны лечить нанесенные им повреждения. Любого зомби следует питать одной единицей Инь каждую ночь, или же он рассыплется в прах. Но, в любом случае, зомби разлагается в течение одного хода, стоит ему попасть под солнечный свет.

Синтай Нефрита (Jade Shintai)

Сила Синтай Нефрита, соответствующая элементу Земли, учит, что все на свете, в том числе и вампиры, ничто более, чем вместилища Ци, которое естественным путем течет из Миров Инь и Янь в Срединное Царство. Синтай Нефрита в чем-то похоже на Силу Равновесие, однако, вместо того, чтобы сосредотачивать свои собственные энергии, вампир становится проводником потоков Ци окружающих его стихий. В подобном состоянии вампир получает свойства, подобные свойствам самого нефрита, который согласно легендам выступает в качестве «вещества души».

Привязка Ци: Сила.

• Встать на Спину Дракона (Stand upon the Dragon ' s Back)

Прежде всего, вампир учится подводить к себе Ци из естественных потоков земли и наоборот.

Система: Вампир прикрепляет себя к земле. Броска не требуется. Его невозможно сбить с ног или повалить, как и отшвырнуть атаками боевых искусств.

•• Шагать по Хвосту Бьющегося Дракона (Tread the Thrashing Dragon's Tail)

Расположив свои потоки Ци в соответствие с окружающим пространством, вампир становится сверхъестественно проворным и легким. Он может без опаски ходить по самым узким выступам, по самой ненадежной земле и даже поверхности озер или морей. Он также может прыгать на большие расстояния.

Система: Вампир обретает способность ходить по любой поверхности, даже по воде. Он может ходить по стенам и потолкам с нормальной скоростью, и он не оставляет никаких следов. Все броски Маскировки делаются со сложностью, пониженной на 1. Вампир все равно упадет, если, к примеру, его сбросят с края здания, однако его падение будет медленным (вампир получит лишь половину стандартного урона). И, наконец, дистанция прыжков увеличивается вдвое (возможно, что источниками легенд о «скачущих вампирах» являются именно свидетельства применения этой техники).

••• Милость Дракона Земли (Placate the Earth Dragon)

При помощи умиротворяющей песни, обращенной к духам земли, камня и дерева, вампир может слиться с ними. Он может утечь под защиту земли или пройти сквозь стену или иное препятствие.

Система: Вампир должен потратить единицу Ци и провести три хода в концентрации, чтобы настроить себя на Миры Духов, а затем сделать бросок Манипулирование + Этикет против сложности, равной уровню местной Стены. В остальных отношениях эта способность идентична третьему уровню Превращения Слияние с Землей. Вдобавок, положив одну руку на препятствие, сквозь которое требуется пройти (например, стену, дверь или пол), вышеописанным образом потратив Ци и сделав бросок, вампир может пройти сквозь препятствие, как если бы он был бесплотным. Препятствие должно быть не шире 30 см.

•••• Запрячь Дыхание Дракона (Harnessing the Dragon ' s Breath)

Настроившись на окружающие потоки Ци, вампир может по-настоящему лететь на «восходящих потоках» энергии. Во время полета Куэй-дзин может держать объекты или даже действовать оружием, но должен делать броски Ловкость + Атлетизм, чтобы предпринимать сложные маневры.

Система: Чтобы войти в поток Ци, вампир должен сделать бросок Ловкость + [Добродетель Ци] (сложность равна уровню местной Стены). Успех позволяет вампиру парить, скользить или летать со скоростью ([12 минус значение местной Стены] x 5) миль (1,609 км) в час. То есть, вампир, летающий в области со значением Стены 7, может летать со скоростью 25 миль (40 км) в час ([12 - 7 = 5] x 5).

Когда вампир вступает в поток Ци, он оказывается «зафиксирован» в ней, поэтому не требуется нового броска если, например, вампир перемещается из Драконьего Гнезда, где значение Стены равно 4, к центру города, где значение Стены равно 8. Вампир может сделать новый бросок Ловкость + [Добродетель Ци], чтобы войти в более сильное энергетическое поле, если таковое встретится.

••••• Нефритовый Служитель Божественного Воплощения (Jade Servant of the August Personage)

Являясь высшей степенью гармонизации Ци с окружающей средой, эта техника обращается равно и к теории Пяти Элементов, и к великому мастерству управления Ци. Вампир может направлять духовную энергию классических Пяти Элементов — Воды, Металла, Земли, Дерева и Огня — сквозь свое тело, обретая в процессе свойства нужного элемента. Благодаря этому кожа вампира изменяется, становясь твердой и гладкой, словно бы покрывая вампира жидким нефритом.

Вампиры, овладевшие этим уровнем Синтая Нефрита часто украшают свои жилища произведениями искусства, изготовленными из данных Пяти Элементов, чтобы иметь к ним доступ в случае необходимости.

Система: Вампир должен прикоснуться к значительному количеству элемента, который собирается имитировать. Затем он должен потратить пункт Силы Воли и указанное ниже количество единиц Ци, чтобы накинуть на себя покров соответствующего элемента. Духовные свойства элемента сливаются с Ци Катаяна. Покров дает защиту, как если бы он был броней третьего класса, а каждый его тип дает вампиру дополнительные свойства, перечисленные ниже.

- *Черная Черепаха (4 Инь):* вампир должен прикоснуться к объему воды, равному хотя бы большому аквариуму. Тело Куэй-дзин становится ледяным на ощупь — всякий раз, когда вампир ударяет жертву или прикасается к ней, жертва должна сделать бросок Выносливости (сложность 7) или потерять пункт Ловкости. Когда Ловкость падает до нуля, жертва застывает в неподвижности на одну сцену.
- *Белый Тигр (3 Инь, 1 Янь):* Катаян должен прикоснуться к куску металла, размером хотя бы со статую в человеческий рост. Тело вампира начинает искриться статическим электричеством. Противники, касающиеся вампира обнаженной кожей,

металлическим оружием или иными проводниками, получают три кубика обычных повреждений за ход соприкосновения.

- *Желтый Император (2 Инь, 2 Янь):* вампир должен соприкасаться с Землей. Его тело обретает каменную твердость. Любой, кто ударяет по Катаяну голыми руками, ногами и т.п., получает половину повреждений, ему нанесенных. Если по Куэй-дзин бьют холодным оружием, Мастер должен сделать бросок, используя количество кубиков, равное значению Выносливости вампира (сложность 6). Каждый успех наносит холодному оружию один уровень повреждений. Если, по мнению Мастера. оружие получает достаточно повреждений, оно ломается.
- *Лазурный Дракон (1 Инь, 3 Янь):* Катаян должен прикоснуться к куску дерева размером хотя бы с дверь или молодое деревце. Противники, бьющие по нему голыми руками, ногами и т.п., получают повреждения, как и в случае с Желтым Императором. На оружие этот покров не воздействует. Однако вампир может ударить или пнуть персонажа-Каинита, произведя эффект удара деревянным колом — т.е., если Катаян нанесет три или больше уровня повреждений, Каинит будет парализован.
- *Алый Феникс (4 Янь):* Жестоко — Куэй-дзин должен погрузить свою руку в пламя размером хотя бы с огонь в очаге и сделать в процессе проверку на душу Волн. Вампир получает дополнительный кубик на поглощение урона от огня вдобавок к трем кубикам, которые он получает просто за активацию покрова. Кроме того, тело вампира излучает жар. Противники, соприкасающиеся с вампиром обнаженной кожей или воспламеняющимися предметами, получают три кубика непоглощаемых повреждений.

Будучи активированным, покров держится одну сцену.

Синтай Плоти (Flesh Shintai)

Считается, что истоки устрашающего Синтая Плоти находятся в джунглях Золотых Дворов, хоть эта Сила и распространилась по всему Срединному Царству. Подобно соответствующему ей элементу Дерева, Синтай Плоти позволяет Куэй-дзин направлять энергию Янь при помощи собственного тела, чтобы усиливать и изменять его.

Использующие этот Синтай обычно объединяются в матриархальные ковены. В некоторых районах вампирш, достигших высокого мастерства владения этой Силой, называют Пенангаллан. Пенангаллан обычно настраивают себя на энергию Янь, и поэтому кажутся довольно похожими на людей — до тех пор, пока не начинают демонстрировать способности, присущие этой Силе. Многие Пенангаллан украшают себя сложными татуировками и украшениями, поскольку им нравится чувствовать металл или чернила на своей плоти.

Привязка Ци: Ловкость.

• Длинная Шея (Long-Neck)

Название этой техники немного обманчиво, поскольку вампир на самом деле может растягивать и свою шею, и конечности, посылая их через стены и за углы. Кожа не растягивается вместе с конечностью, поэтому наблюдатели увидят отвратительное зрелище головы или конечности вампира, висящей на тонкой жиле из внутренностей и мышечной ткани.

Система: Броска не требуется. Шея или конечность может вытягиваться на 1,5 метра за каждый пункт Выносливости Куэй-дзин, и вампир может кусать, бить или захватывать на расстоянии. Конечность можно атаковать на всем ее протяжении, а обезглавливание убьет вампира, как и обычно.

•• Отделение Конечности (Detach Limb)

Эта способность традиционно ассоциируется с легендарными Пенангаллан. Вампир контролирует Ци в такой степени, что может отделять часть своей жизненной силы от основного резервуара. Таким образом, он может отсоединять части своего тела и позволять им действовать на расстоянии.

Чаще всего это используют, чтобы отделить голову и внутренности от туловища вампира. Народные предания утверждают, что получившееся скопление способно летать, хотя такие проявления доступны только Катаянам, владеющим техникой Запрячь Дыхание Дракона. В противном случае голова скользит или ползет вперед со скоростью обычной ходьбы персонажа. Она может заползать на стены, потолки и т.д., однако позади нее остается кровавый след.

Схожим образом можно отсоединять и конечности. Как правило, используют руки, хотя вампир может отделить и свою ногу, оживив ее и позволив ей прыгать самостоятельно. Но подобные действия кажутся практически бесполезными и довольно смешными. Отсоединенные руки могут быть весьма полезными, позволяя взять предмет, до которого не получается дотянуться, или схватить жертву на расстоянии. И опять-таки, если только вампир не владеет техникой Запрячь Дыхание Дракона, рука будет вынуждена семенить, словно паук.

Система: Вампир тратит одну единицу Янь Ци и проводит один ход в концентрации. Отсоединенная голова или конечность считается малой целью (сложность 7 на попадание в ближнем бою, сложность для стрелкового оружия увеличивается на 1). У головы четыре уровня здоровья, у конечности три, у кисти руки — два. Во всех случаях Физические Атрибуты и Умения головы равны имеющимся у самого вампира. Ци и обе стороны души у головы остаются, а вот сердца у нее нет (голову нельзя парализовать деревянным колом или металлом, хотя, если проткнут спящее тело, голова немедленно упадет парализованной).

Чаще всего эту технику применяют, чтобы отсоединять голову. Используя надлежащие средства для передвижения, голова может скользить или семенить со скоростью нормального шага. Будучи почти лишенной скелета, голова может проходить в любое открытое пространство, куда пролезает череп. Она может пользоваться внутренностями, чтобы затягивать их вокруг жертвы (Сила + 2 обычных повреждений), если способна обеспечить плотный захват (т.е., бросившись на жертву из засады или на следующий ход после успешного укуса). В противном случае голова может атаковать ударом (Ловкость + Драка, наносятся стандартные повреждения от укуса).

Тело в это время спит и остается крайне уязвимым. Большинство вампиров заботятся о том, чтобы окружить себя слугами или же прячут свои тела в самых укромных местах. Если тело уничтожат, голова останется в плену своего… кишкообразного… окружения. Она может в некотором роде продолжать существование, но у нее никогда не будет больше четырех уровней здоровья, и ей придется тратить дополнительную единицу Ци для собственного оживления (чтобы избежать иссыхания).

Конечности ползут или волочат себя с половинной скоростью стандартного шага. Конечность может оставаться отделенной от тела на срок до одной ночи - на рассвете жизнь из конечности уходит и та стремительно рассыпается. Конечности могут атаковать (душить) или хватать предметы на расстоянии, однако, если конечность находится за пределами видимости вампира, часть тела сможет «видеть» свою цель, только если вампир сосредоточится на ней, применяя какую-либо способность ясновиденья.

Дополнительно: Если у вампира также есть техника Взращивания второго уровня Отсечение Демона, души-двойники можно поместить в разные части тела вампира. Таким образом Катаян может поместить в свою голову душу Хунь, одновременно используя свое П`о для оживления безголового туловища. До тех пор, пока голова держит вторую половину тела в поле зрения, часть тела способна «видеть» и действовать без штрафов. Часть тела, находящаяся вне поля зрения головы, считается слепой.

••• Лотосовая Дымка (Lotus Cloud)

Объединяя внутреннее Ци и извергаемое дыхание, Катаян может выдохнуть переливающееся облако веселящей энергии Янь. Все, кто вдыхают эти испарения, становятся мечтательными, смешливыми и, в целом, невменяемыми. Эта способность не действует на вампиров, духов или иных неживых существ, но смертные и оборотни подвержены ее воздействию.

Система: Куэй-дзин тратит единицу Янь Ци, а затем выдыхает облако. Смертные внутри него автоматически впадают в эйфорию и становятся легко внушаемыми, словно под действием наркотика. Шэнь могут сделать бросок Силы Воли (сложность 6) для сопротивления, как и специально тренированные смертные (мастера боевых искусств, охотники за нечистью Ши). Опьяненная жертва не может предпринять никаких агрессивных действий, и склонна принять любое доставляющее удовольствие предложение. Если жертву атакуют, она защищается, но со штрафом в -1 к запасам кубиков.

Эффекты этой техники действуют одну сцену.

•••• Пелесит (Pelesit)

Вампир может изготавливать различных существ из собственного тела, отделяя их и посыла выполнять различные поручения. Подобных существ называют пелесит, и они являются крайне полезными шпионами. Пелесит обычно выглядят как странные насекомые или исковерканные человечки, хотя некоторые Катаяны, оттачивающие эту технику, украшают свои тела искусными татуировками-ирезуми, а затем по своему желанию оживляют их.

Система: Вампир тратит единицу Янь Ци и один или более уровень здоровья, чтобы отделить пелесит от своего тела. За каждый уровень здоровья, «одолженный» пелеситом, он получает два уровня здоровья и Силу и Выносливость 1 (эти характеристики увеличиваются арифметически, по мере того, как пелеситу отдают все больше плоти вампира). У существа будет Ловкость 3, Ментальные Атрибуты 2, Драка и Уворот 2. Он может болезненно кусаться, нанося обычные повреждения, равные Силе. Он движется причудливым подпрыгивающим шагом, может неплохо ползать по стенкам и способен говорить резким пронзительным голосом.

Пелесит может оставаться отделенным от тела целую ночь, но немедленно иссыхает и умирает с рассветом. Если пелесит возвращается к Катаяну до рассвета, то сможет вновь слиться с его телом, и вампир восстановит уровни здоровья, отданные этому существу. Если пелесит убивают или ему не удается вернуться, вампир теряет уровень здоровья и должен вылечить полученные повреждения обычными способами.

••••• Десять Тысяч Форм (Ten Thousand Forms)

На этом уровне вампир обретает почти полный контроль над собственным телом. Он может выглядеть почти как угодно, изменяя свою кожу, волосы и параметры тела, и может даже отращивать крылья. Он также может принимать облик животного, если животное примерно такой же массы, что и Катаян.

Система: Активация этой техники стоит две единицы Янь. Вампир должен сделать бросок Восприятие + Атлетизм (сложность 7). Успех позволяет вампиру принять практически любую гуманоидную форму, какую он способен представить. Потратив дополнительную единицу Янь, вампир может отрастить еще одну пару рук или пару крыльев, похожих на крылья летучей мыши. Эти отростки повторяют аналогичные особенности Синтая Демона.

Чтобы скопировать чужую внешность или стать животным, требуется бросок Восприятие + Атлетизм (сложность 9).

Синтай Призрачного Пламени (Ghost-Flame Shintai)

Синтай Призрачного Пламени, соответствующий элементу Огня, позволяет призывать «пламя теней» - чистое Ци из Миров Духов. Эта энергия проявляется в виде сверхъестественного огня, который испускают глаза, рот, руки и все тело вампира.

Существуют два типа призрачного пламени - обжигающее пламя Янь и ледяное пламя Инь. Пламя Янь горит красным, синим, багровым и иными яркими цветами. Пламя Инь горит черным, белым, льдисто-голубым и прочими бледными оттенками. Мастера этого Синтая могут использовать оба типа пламени, что делает эту Силу одной из самых гибких и смертоносных.

Практикующие Синтай Призрачного Пламени распространены по всему Срединному Царству, хотя в любой конкретной местности их будет относительно мало. Сильнее всего представлена в Японии - некоторые воины-вампиры овладели формой Чтобы получить доступ к энергии, должен научиться терпеть жгучую связанную с направлением энергии свое тело. Многие практикующие эту покрыты незаживающими ожогами - ошибок, допущенных во время

эта Сила
японские
Хима.
вампир
боль,
Ци сквозь
Силу
метками
обучения.

Привязка Ци: Выносливость

-

Призрачный Лик (Goblin Face)

Глаза и рот вампира светятся пугающей энергией Ци, которая проявляется в виде пламени соответствующего (Инь или Янь) цвета. Когда вампир говорит, пламя вырывается из его рта. Эта способность выглядит крайне пугающе - большинство животных и многие смертные убегают при виде вампира, использующего Призрачный Лик.

Система: Не требуется никакого броска или траты Ци, но для активации способности нужно провести один ход в концентрации. Вампир может видеть в кромешной темноте, а его укус наносит дополнительный кубик повреждений.

•• Призрачная Вспышка (Goblin Spark)

Вампир может заклясть частицу своего Ци и бросить ее в виде призрачного пламени. На этом уровне пламя еще не достаточно концентрированно, чтобы обжигать, но оно жалит или морозит. Возможны самые разные виды эффектов - огни, фигуры, даже яркие искры. Умелые мастера Призрачного Пламени часто развлекают Дворы Куэй-дзин в редкие моменты их легкомысленных развлечений.

Система: Катаян тратит единицу Инь или Янь Ци, которая вырывается из его тела в виде призрачного пламени. Наиболее распространенное применение этого умения — создание летающих огней, находящихся под ментальным управлением заклинателя. Как уже упоминалось, огни Янь обычно ярче и цветастее, чем огни Инь. Пламя, полученное из одной единицы Ци, может быть размером с огромный «фонарь», диаметром 0,9 метра, или несколькими малыми огнями, парящими и кружащимися вокруг друг друга.

Пламя Янь можно выпустить в виде обжигающих искр (бросок Ловкость + Янь для нацеливания, применимы соответствующие штрафы стрелкового оружия). Искры Янь взрываются и сгорают, словно фейерверк. Если существо, в которое они угодили, не наберет в броске Выносливость + Бдительность больше успехов, чем вампир набрал в броске атаки, жертва будет ослеплена на один ход. Каинит, в которого попали искры, должен сделать проверку на Алый Ужас, как и Куэй-дзин, чье значение Янь ниже, чем значение Янь у вампира, выпустившего пламя.

Искры Инь также вспыхивают и взрываются. Они не ослепляют, но способны отпугнуть духов и призраков (вампир делает бросок Инь против сложности, равной Силе Воли духа; каждый успех заставляет духа отступить на один ход).

••• Призрачные Фигуры (Goblin Shapes)

Вампир учится более полно контролировать пламя. Он может выпускать большие объемы пламени и формировать его во всевозможные сложные фигуры. Эти творения состоят из светящегося призрачного вещества, но могут содержать многие цвета. В умелых руках творения из призрачного пламени могут стать полезными иллюзиями.

Система: Катаян тратит единицу Ци, чтобы выпустить светящуюся массу призрачного пламени размером примерно с человека. Затем он может сделать бросок Ловкость + Ремесла (Призрачное Пламя), чтобы придать пламени желаемую форму (сложность определяется Мастером, в зависимости от сложности формы). Вампир может ментально контролировать свое творение где угодно на расстоянии до 152 метров от своего местоположения.

Творение будет светиться фосфоресцирующим сиянием. Духи, увидевшие его, могут принять это сооружение за другого духа, существа вроде Каинитов могут вообще не иметь понятия, что это за штука, но восточных Шэнь вряд ли удастся обмануть. Тем не менее, это творение может неплохо отвлечь внимание.

Если творение из призрачного пламени соприкоснется с материальным существом, то оно вспыхнет, самоуничтожившись и забрав единицу Ци противника (противоположного типу Ци, использованному при создании творения. То есть, творение из Инь, прикоснувшееся к смертному, вспыхивает, забирая единицу Янь человека). При соприкосновении с другими Шэнь творение, соответственно, снимает единицу Гносиса, Квинтэссенции, Гламура или Крови. Творения из призрачного

пламени больно жалят тех, к кому прикасаются, но не наносят настоящих повреждений. Однако существа, которых внезапно коснулось призрачное пламя, должны сделать бросок Силы Воли или дернуться от шока и потерять возможность действовать в следующий ход. Это может оказаться весьма опасным, если жертва, к примеру, как раз забирается на стену или идет по узкому карнизу.

•••• Призрачный Ожог (Goblin Scorch)

Катаян становится живым (ну, то есть немертвым) огнеметом, выдыхающим потоки пламени Инь или Янь, словно дракон из древних Эпох.

Система: Куэй-дзин поворачивается к своей цели, затем тратит варьирующееся количество единиц Ци. За каждую потраченную единицу Ци атака наносит три кубика повреждений.

Пламя Янь пышет жаром и наносит, вполне предсказуемо, огненные повреждения. Этот урон — непоглощаемый.

Пламя Инь леденит и «жжет» душу жертвы. Оно наносит урон Ци духам Инь и Янь, при условии, что Куэй-дзин может их видеть. Материальным существам пламя Инь сжигает временную Силу Воли (жертва может использовать постоянное значение Силы Воли для поглощения, сложность 6). Смотрите врезку «Бичевание Души», чтобы узнать подробнее, что происходит, когда Сила Воли души «выжжена» ниже ноля.

Бичевание Души

Некоторые атаки Куэй-дзин направлены на то, чтобы иссушать или поглощать временную Силу Воли жертвы. Подобные атаки крайне опасны, поскольку напрямую повреждают душу противника. Если атака опускает временную Силу Воли ниже ноля, жертва вместо этого начинает получать повреждения в уровнях здоровья. Кроме того, жертва должна сделать бросок постоянной Силы Воли (сложность 8). Если бросок жертвы неудачен, она теряет пункт Человечности или Хунь, или получает постоянный Психоз (по усмотрению Мастера). Даже если бросок жертвы успешен, она получает временный Психоз, который остается до тех пор, пока она не восстановит хотя бы половину своей Силы Воли.

••••• Призрачный Фонарь (Goblin Lantern)

При помощи этой зрелищной техники Катаян может зажечь все свое тело, окружив его ореолом пламени Ци. Куэй-дзин называют этот эффект «малое солнце» — подходящее название для того, что воистину является одним из самых смертоносных боевых умений Катаян.

Потратив достаточное количество Ци, вампир может превратиться в Ци целиком, становясь сияющим шаром (японские Куэй-дзин называют это «Хима»). Такое зрелище ужасает, особенно если у Катаяна преобладает П`о - оно часто проявляется в виде злобного демонического лица в центре огненного шара.

Система: Вампир тратит три единицы Ци, единицу Силы Воли и проводит три хода в концентрации. Тело вампира охватывает пламя Ци того типа, которое использовалось для активации Силы. Конкретные эффекты ореола Ци зависят от вида призываемого пламени.

Будучи окруженным пламенем Янь, вампир наносит непоглощаемые повреждения любой атакой Драки или Боевых Искусств. Любой, кого схватил Катаян, или любой, кто

прикасается к нему, получает три кубика непоглощаемых повреждений за ход. Вдобавок, вампир получает пять кубиков на поглощение повреждений от огня. Но вампиры, окутанные пламенем Янь - ходячие факелы, легко поджигающие любые воспламеняющиеся или взрывчатые вещества.

Будучи окруженным пламенем Инь, вампир может атаковать духов приемами Драки или Боевых Искусств. Пламя Инь наносит духам три кубика повреждений Ци (или Корпуса, если вы используете Wraith: the Oblivion). В случае с материальными существами, пламя Инь наносит 3 кубика повреждений Силе Воли жертвы. Но вампирам, окутанным пламенем Инь, атаки огнем наносят дополнительный кубик урона.

Если во время активации этой способности вампир решит потратить две единицы Силы Воли, а не одну, все его тело превращается в призрачное пламя, сжимаясь в шар. Этот шар обладает всеми свойствами, перечисленными выше. Вдобавок, шар может летать со скоростью ([10 — значение местной Стены] x 5) миль в час). И, наконец, поскольку Катаян лишь частично материален, то сложность любых физических атак, направленных на него, увеличивается до 8. У Куэй-дзин, пребывающего в этой форме. нет рук, поэтому он не может ничего держать, но он может кусать, как и обычно.

Окруженный ореолом Ци, Куэй-дзин уязвим для атак противоположным типом призрачного пламени. Атаки пламени Инь, направленные на вампира, окутанного пламенем Янь, или атаки пламени Янь, направленные на вампира, окутанного пламенем Инь, наносят дополнительный кубик повреждений.

Силы Души (Soul Arts)

Эта совокупность способностей сосредотачивается на понимании душ Хунь и П`о, а также управлении ими. Куэй-дзин, овладевшие Силами Души, воистину могущественные существа, способные демонстрировать необычайно сложные подвиги управления собственной волей или полностью подчинять души других существ.

Куэй-дзин, изучающие Силы Души, воспринимают свое призвание крайне серьезно. Требуется совершенство в замыслах и их исполнении, ведь небрежность позволит Демону персонажа выйти на свободу. Провал в любом броске на активацию Силы Души приводит к немедленной проверке на душу Тени.

Взращивание (Cultivation)

Эта Сила Души не пользуется широким доверием даже среди Куэй-дзин. Практикующие Взращивание обучаются различным приемам для общения и воздействия с П`о — своим и чужим. Для мастера Взращивания П`о — всего лишь еще один член семьи. Непокорный и нуждающийся в усмирении, но, тем не менее, полезный. Кроме того, многие вампиры, преуспевшие во Взращивании, носят личину П`о так же часто, как и Хунь.

Пусть и пользующиеся дурной славой, мастера Взращивания стали необходимым злом в Пятую Эпоху, особенно после появления Кин-дзин. Поскольку эти чужеземцы относительно плохо понимают своего Зверя, владеющие Взращиванием могут довольно легко отправлять их в безудержное безумие. К сожалению, с учетом непредсказуемой природы Взращивания, пользующиеся ею часто страдают от тех же последствий, что и их жертвы.

- **Изучение (Scrutinize)**

Практикующий Взращивание сначала учится настраивать себя на желания П`о, как собственного, так и чужого. Ему становятся известны темные побуждения как смертных, так и Шэнь.

Система: Куэй-дзин проводит три хода в медитации (если использует техники на себе) или концентрации (при использовании на других). Затем делается бросок Восприятие + Хунь (сложность 7).

Если эта способность используется для усмирения собственного П`о, успех позволяет вампиру добавить 1 к сложность следующего броска души Огня, Волн или Тени. При трех или более успехах Катаян может вызвать «на разговор» своего Демона. П`о отыгрывается или Мастером, или Ведущим Тень. Обычно П`о бывает упрямым и несговорчивым, но ловкий игрок может вытянуть какие-нибудь полезные сведения у темной половины своего персонажа, особенно направляет разговор в сторону зла, демонов и т.п.

Если эта техника используется для изучения чужого П`о, успех позволяет Катаяну увидеть самые темные стремления цели. Если у цели имеется П`о, персонаж узнает примерный (при 1 или 2 успехах) или точный (при 3 и более успехах) уровень П`о цели. Он также получит представление об Архетипе П`о, таким образом обретая полезные сведения для низвержения соперника. При использовании на Каинитах, Куэй-дзин получает основные сведения о Человечности или Пути, Добродетелях, Психозах и других чертах, относящихся к состоянию души этого Кин-дзин. При использовании этой техники на смертных, вампир получает интуитивное понятие о пороках, темных тайнах и иных скрытых недостатках человека. В любом случае, успешное применение этой техники позволяет Катаяну добавить один кубик ко всем Социальным броскам при обращении к низменной натуре цели (подкуп, определенные типы обольщения и т.д.).

Провал в броске применения этой способности приводит к немедленному попаданию во власть П`о.

•• Отсечение Демона (Cleave the Demon)

Вампир учится разделять свои двойственные души, таким образом четко отграничивая Хунь от П`о. Это позволяет одной душе оживлять и контролировать тело, пока вторая душа парит рядом. Обе души могут действовать в тандеме, благодаря чему перед Куэй-дзин открывается множество полезных возможностей. Однако П`о остается все таким же злонравным, и прикладывает все усилия, чтобы вредить и приводить в отчаянье.

Система: Чтобы Отсечь Демона, вампир должен потратить единицу Ци, провести два хода в концентрации, а затем сделать бросок Силы Воли (сложность 8). Успех позволяет разделению начаться. Затем игрок должен сделать бросок противоборства Хунь (сложность 6) против П`о (сложность 6). За каждый успех в броске Силы Воли игрок может добавить один кубик к запасу кубиков Хунь или П`о.

Если Хунь побеждает или выпадает ничья, двойственные души разделяются и Архетип Хунь получает контроль над телом. Если побеждает П`о, душа разделяется, но тело оказывается во власти Демона.

Так или иначе, оставшаяся душа исторгается из тела Катаяна и парит поблизости в Зеркальных Землях. Отделенная душа может отдаляться на расстояние до 150 метров от тела Катаяна. Будучи отделенной, душа считается духом Инь или Янь, в зависимости от того, какой тип Ци использовался для активации Силы. В случае нападения со стороны духов, у отделенной души будут значения Ци и Силы Воли, равные значениям самого персонажа. Если это душа Хунь, она может использовать значение Хунь в качестве Гносиса; если это душа П`о, она может использовать свое значение

П`о в качестве Ярости. Если душу доводят до нулевого значения Ци, она временно возвращается в Мир Йоми, а вампир немедленно впадает в Оцепенение.

В случае угрозы отделенная душа может найти убежище в теле Катаяна. Такой маневр защищает от нападений духов, но преобладающая душа может изгнать отделенную душу из тела в любой момент. Естественно, подобная ситуация может быть крайне опасной, если тело контролирует П`о, и может спровоцировать весьма интересные внутренние переговоры…

Пока души разделены, вампир может эффективно управлять и телом, и отделенной душой. Каждая половина души может предпринимать действия в течение хода. Например, Катаян, оторвавший свое П`о от тела, может использовать контролируемое Хунь тело для того, чтобы предпринимать физические действия или использовать Силы Души, и одновременно при этом посылать П`о атаковать духов (его Яростью) или проводить разведку.

Обе души поддерживают телепатическую связь и каждая из них все время душ чувствует другую. У обоих душ есть доступ к основным способностям Ци Катаяна (Призрачное Око и Око Жизни) и Силе Воли, но лишь одна душа может пользоваться ими в ход. Душа, находящаяся в Мире Духов, автоматически может обозревать окружающее ее пространство, так что Отсечение Демона хороший (и опасный) способ осмотреть близлежащий Мир Духов и находящихся в нем существ. Душе можно приказать просто кружиться вокруг тела. Пока она занимается этим, сложность любых бросков на подкрадывание или неожиданное нападение на вампира увеличивается на два.

Эффекты этой способности действуют одну сцену.

••• Хлестнуть Демона (Lash the Demon)

На этом уровне Взращивания Куэй-дзин учится понукать и стимулировать души окружающих, чтобы разделять Хунь и П`о и выводить то или другое на передний план сознания. Эта способность похожа на вышеописанное Отсечение Демона, но воздействует на души других существ.

Система: Чтобы применить эту технику, вампир должен посмотреть в глаза жертве. Вампир тратит пункт Силы Воли и делает бросок Манипулирование + Хунь (сложность 6). Жертва может сопротивляться броском Силы Воли (сложность 6). Если Катаян побеждает, Хунь и П`о жертвы разделяются, но остаются в ее теле.

Что произойдет дальше, зависит от того, что у жертвы выше — значение Хунь или значение П`о. Если Хунь жертвы сильнее, она немедленно становится пассивной и уступчивой. Жертва не может предпринять никаких агрессивных действий, и склонна убегать, если на нее нападают. Жертва становится крайне внушаемой и подчиняется любым отданным ей приказам, если только не сделает успешный бросок Силы Воли (сложность 6). Однако эти приказы не должны призывать к агрессивным или саморазрушительным поступкам. Если жертву атакуют, она может защищаться как обычно, но не будет преследовать убегающего врага.

Жертва, в которой преобладает П`о, немедленно попадает под власть души Огня. Если вампир наберет три или больше успехов (после броска сопротивления), П`о захватывает контроль над телом жертвы. Если способность применяется на жертве, чье П`о уже управляет телом, жертва впадает в замешательство и апатию на одну сцену.

Если Хунь и П`о жертвы равны, души-близнецы немедленно вступают в схватку. Жертва должна сделать броски противоборства между Хунь и П`о (для обоих бросков сложность 6). Если Хунь побеждает или выпадает ничья, оно удерживает контроль

над телом жертвы и ничего более не происходит. Если побеждает П`о, его Архетип захватывает контроль над телом жертвы.

Когда Куэй-дзин применяет эту способность на Каините, Упыре или ином существе, имеющем Зверя, жертва немедленно впадает в Безумие. Если целью является смертный, жертва становится пассивной, согласно приведенным выше правилам, за исключением случаев, когда (по мнению Мастера) в ней сильна звериная половина - в таком случае жертва впадает в Безумие.

•••• Обуздание Демона (Yoke the Demon)

Мастер Взращивания может физически проникнуть в свою двойственную душу, оторвать П`о от Хунь и подчинить внутреннего Демона. Подчиненного таким образом Демона можно использовать, чтобы запугивать менее развитых и наблюдать за врагами.

Есть мало вещей, которые могут разгневать П`о больше, чем применение этой техники. Катаян, который повседневно применяет Обуздание Демона, может оказаться в серьезной опасности в следующий раз, когда П`о захватит контроль.

Система: Чтобы провести эту операцию, Катаян тратит пункт Силы Воли и проводит два хода в концентрации, затем делает бросок Ловкость + Эмпатия (сложность 8). Успех позволяет начать операцию. Катаян делает бросок сопротивления — Хунь против броска П`о (сложность 6 для обоих), добавляя один кубик к запасу кубиков Хунь за каждый успех в броске Ловкость + Эмпатия. Если Хунь побеждает или выпадает ничья, оно обуздывает П`о. Если П`о побеждает, оно автоматически захватывает контроль над телом вампира на одну сцену.

Обузданный Демон не может захватывать власть над телом Катаяна, хотя вампир по-прежнему уязвим для души Огня. (Если вампир впадает в Безумие, обуздание автоматически разрывается, поэтому П`о обычно делает все возможное, чтобы пробудить душу Огня.) Будучи обузданным, П`о не может ничего предпринимать без дозволения вампира, однако Катаян не может использовать Ци Демона или Силы Демона.

П`о можно использовать в качестве «сторожевого пса», сделав успешный бросок Восприятие + Бдительность (сложность 7), оно способно определять других «демонов» в пределах 45 метров. Существа, к которым подходит данное определение - Куэй-дзин, Каиниты, Хенгейокай, Спектры, призраки во власти П`о, душевнобольные, дикие духи и прочие «неистовые души». Это применение не может указать на магически укрытых или невидимых существ, но сообщит вампиру о том, что подобные существа находятся поблизости.

Кроме того, поскольку бурлящая ярость Демона подходит так близко к поверхности,

вампир излучает угрожающую ауру - смертные должны сделать бросок Силы Воли (сложность 6), чтобы вообще приблизиться к Катаяну или противостоять ему.

Действие этого техники длится одну сцену.

••••• Двое Становятся Одним (Two Become One)

Вампир, достигший этого уровня Взращивания, может частично избавиться от двойственности своей души, как если бы вновь стал смертным. Эта способность может стать для Катаян вдохновением и дать им ощущение грядущей Голконды. К сожалению, сопутствующая чрезмерная самоуверенность может еще быстрее отправить их вниз по спирали морального разложения.

Когда применяется эта техника, личность вампира становится совокупностью его архетипов Хунь и П`о. Хотя П`о больше не может навязывать персонажу свою волю, игрок должен отыгрывать П`о так же, как и Хунь.

Система: вампир тратит пункт Силы Воли и делает бросок Обаяние + Эмпатия (сложность 8). В случае успеха его души Хунь и П`о сливаются на одну сцену. Вампир неуязвим для души Огня, Волн и Тени, и может использовать любые из способностей П`о или Сил Демона, не опасаясь отрицательных последствий. Поскольку у вампира по сути два сознания одновременно, любой противник, пытающийся повлиять на него при помощи способностей, воздействующих на разум или эмоции, должен предпринять две отдельные проверки. Если хотя бы одна из них будет неудачной, способность на Катаяна не подействует.

Ци`ю Ма \ Слезы Дракона (Chi'iu Muh \ Dragon Tears)

Как утверждают мудрецы, драконы ранних Эпох носили на лбу переливающиеся жемчужины. Эти жемчужины были вместилищами и источниками безбрежной божественной силы. Давным-давно, в более счастливые Эпохи, Куэй-дзин разработали эту Силу в подражание и как дань почтения драконам.

Сила получила свое название в честь странного выступа, который вырастает у изучающих ее вампиров. На первом и втором уровнях он похож на круглый драгоценный камень. На третьем уровне камень превращается в третий глаз, такой же по форме и цвету, как и изначальные два глаза Катаяна. С ходом освоения Силы, глаз развивается и растет, и к тому времени, когда ученик осваивает пятый уровень «Ци`ю Ма», глаз становится огромной сверкающей сферой посередине лба. Глаз всегда открывается при применении Силы. Это постоянная часть физиологии вампира, хотя Куэй-дзин может сделать бросок Выносливость + Маскировка (сложность 5), чтобы «втянуть» глаз в череп на одну сцену.

Ци`ю Ма не доверяют даже больше, чем Взращиванию. В зависимости от того, которым из элементов души контролируется тело Куэй-дзин, Ци`ю Ма может работать и как Сила Души, и как Сила Демона. Когда телом управляет Хунь, эта Сила позволяет Катаяну лечить раненые тела и души. Когда у власти находится П`о, Ци`ю Ма может применяться, чтобы красть души и уничтожать духов.

Старейшины Куэй-дзин поговаривают, что одна из версий этого искусства, одна из их тайн, была украдена Кин-дзин с Запада. Первый ученик Сюэ, варвар Цао-лат, изучил тайны третьего глаза. К сожалению, его понимание было несовершенным, и П`о быстро совратило его. Изгнанный Сюэ, Цао-лат уполз обратно на Запад, и распространил недоброе знание среди своих потомков.

• Раса (Rasa)

Здесь третий глаз находится на самой рудиментарной стадии своего развития. На этом уровне Катаян начинает получать видения о Великом Цикле, Мирах Духов и своем возможном будущем. Вспышки прозрений могут быть пророческими и даже предвидческими, позволяя вампиру предсказывать проблемные события.

У вампиров, владеющих этой способностью, необычайно богатые сны. Во время дневного сна они видят яркие кошмары Йоми или богатые видения Мира Духов. Часто эти сны несут в себе намеки на дхармическое понимание или подсказки о судьбе вампира. В Пятую Эпоху эти сны стали заметно более темными, наложив мрачный отпечаток на многие Дворы Катаян.

Система: Броска не требуется. Персонаж получает пророческие сны почти каждый день, и может сделать бросок Интеллект + Прорицание (сложность — по усмотрению Мастера), чтобы истолковать их. Куэй-дзин также может понять, когда находится в присутствии лиц или объектов, которым предназначено сыграть важную роль в Великом Цикле. Находясь во власти П`о, вампир обычно получает подсказки, как удержать контроль и навсегда поработить Хунь.

•• Зрение Ци (Chi Sight)

На этом уровне зрение третьего глаза вампира серьезно расширяет обычные способности Призрачного Ока, Ока Жизни и Обостренных Чувств. По сути, вампиру открывается весь незримый Мир Духов и Ци.

Система: Эта способность работает схожим образом и для контролируемых Хунь, и для контролируемых П`о Куэй-дзин. Вампир тратит единицу Инь Ци и единицу Янь Ци. На лбу вампира появляется Слеза Дракона, и сквозь нее вампир получает серьезно улучшившийся поток восприятия. Он автоматически получает все преимущества Призрачного Ока, Ока Жизни и Обостренных Чувств. Кроме того, Катаян может ясно видеть всех существ-духов поблизости от себя и может оценить их приблизительную силу, сделав бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 7). Вампир может определить уровень местной Стены и любых Драконьих Гнезд поблизости, а также он может видеть воронки и завихрения Ци и Драконьи Потоки. Вампир способен видеть любое волнение в окрестных Зеркальных Землях (скажем, от действий магов или присутствия злых духов), и может определять наличие порченого Ци.

С помощью улучшенного Ока Жизни вампир может читать ауры живых (и немертвых) существ, наподобие способности Прорицания Восприятие Ауры. Вампир также может сделать бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 6), чтобы оценить, сколько Ци имеется в живом существе.

При помощи улучшенного Призрачного Ока вампир может определять Пафос и Страсти призраков, и видеть их связи с миром живых. И, опять-таки, для этого нужен бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 8).

Зрение Ци действует одну сцену.

••• Стена Драконов (Dragon Ward)

Вампир распахивает третий глаз и превращает свое Ци в мощную стену. Лица, стремящиеся приблизиться к вампиру, должны вступить с ним в убийственный духовный поединок. Эта способность работает при использовании вампирами одинаково, контролируемыми как Хунь, так и П`о.

Система: Персонаж тратит пункт Силы Воли, затем делает бросок Силы Воли против сложности, равной уровню местной Стены. После этого ни одно существо (материальное или духовное), не находящееся уже в пределах 3 метров от вампира, не может к нему приблизиться.

Существо, пытающееся приблизиться к вампиру, должно сразиться с ним в длительном и противопоставляемом броске Силы Воли одного против Силы Воли второго (сложность 6 для обеих сторон). Если в любой момент противник наберет на три (или более) успеха больше, чем вампир, противник сможет пробить Стену Драконов и приблизиться. Однако, если Катаян наберет на три (или более) успеха больше, он сможет изогнуть потоки Ци Стены Драконов вокруг противника и парализовать его на одну сцену.

•••• Очищение (Purification)

Эта техника, наследие более славных времен, применялась Ван Сянь в старину, чтобы очистить своих смертных подданных и владения от демонической порчи. Когда Катаян применяет эту технику, третий глаз заливает цель ярким сиянием, что позволяет вампиру применить на ней целительную магию.

Разумеется, если преобладает П`о, третий глаз вместо этого изливает на цель демоническую энергию, с соответствующими пагубным эффектами.

Система (Хунь): Куэй-дзин должен находиться в пределах 1,5 метров от цели. Он может почувствовать психозы цели, сделав бросок Восприятие + Эмпатия (сложность 6) и попытаться исцелить их броском Обаяние + Медицина (сложность равна Силе Воли цели). За каждый успех в броске диагноза вампир получает один дополнительный кубик для броска исцеления. Катаян может также попытаться погрузить П`о цели в состояние покоя, сделав бросок Хунь + Эмпатия (сложность равна П`о цели). Усмирённое П`о не может вызывать броски душ Огня, Волн или Тени в течение сцены, но цель в это время не может также пользоваться Силами Демона или Ци Демона.

Эту способность можно применять и на область, чтобы очистить ее от порченого Ци. Вампир должен коснуться порченого места, а затем сделать продолжительный бросок Выносливость + Эмпатия (сложность 8). Каждый успех позволяет одному пункту порченого Ци протечь сквозь тело вампира и безвредно влиться в ближайшие Драконьи Потоки. Если вампир, в любое время, проваливает бросок, то его тело переполняет негативный всплеск порченого Ци. Вампир получает три уровня непоглощаемых повреждений и должен сделать бросок, чтобы не оказаться под властью души Тени.

Система (П`о): вампир долен укусить свою жертву. Третий глаз служит каналом для Ци Демона, текущего из его укуса в тело жертвы. Потратив пункт Ци Демона, а затем сделав бросок П`о против броска сопротивления Силы Воли жертвы, вампир может заразить ее психогенным ядом. Зараженная подобным образом жертва поддается своим самым темным желаниям и добровольно становится рабом вампира. В таком состоянии жертва остается на один день за каждый итоговый успех, полученный вампиром.

••••• Пожирание Душ (Spirit-Eating)

При помощи этой чудовищной техники Катаян может физически извлечь душу из тела жертвы. Вампиры, управляемые Хунь, используют ее, чтобы применить

лечебную магию или исцелить страдающую душу, а вампиры, управляемые П`о, пользуются ею, чтобы полностью пожирать души. Вампир должен находиться в пределах 3 метров от жертвы и должен смотреть ей в глаза своим третьим глазом. Вампир, и любой наблюдатель, пользующийся Зрением Ци, может видеть, как призрачная душа вытекает их тела жертвы и вливается в глаз вампира.

Система (Хунь): Чтобы извлечь душу из тела, Катаян должен посмотреть своей цели в глаза. Если цель сопротивляется, вампир должен сделать бросок Хунь (сложность 6) и в продолжительном броске набрать три успеха. Цель сопротивляется броском Силы Воли. В случае успеха вампир может втянуть душу или духа сквозь третий глаз в собственное тело. Жертва впадает в состояние кататонии, и надо приказывать ей поесть, уклониться от опасности и т.д.

Душа жертвы присоединяется к душе вампира, и он может начать процесс ее очищения. За каждый потраченный пункт Силы Воли вампир может восстановить один пункт потерянного Хунь или Человечности жертвы. За пять пунктов Силы Воли вампир может попытаться снова наставить Куэй-дзин на дхармический путь. Для подобной попытки требуется бросок Сообразительность + Загадки (сложность равна П`о жертвы); в случае успеха жертва восстанавливает утраченный пункт Дхармы.

Система (П`о): Катаян извлекает душу жертвы, а затем отдает ее своему П`о в качестве «жвачки». Для этого вампир делает бросок П`о (сложность равна Силе Воли жертвы). Успех выдергивает душу из тела, которое впадает в состояние комы, как и в вышеописанном случае. Эту технику невозможно использовать на Куэй-дзин более высокой Дхармы.

- Вампир может просто пытать душу. Этот процесс длится всю ночь и оставляет шрамы на душе жертвы, которая затем возвращается в тело, получив постоянный Психоз. Пытая душу, вампир может внушить ей любые желаемые команды или даже сменить ей Натуру.
- Вампир может поглотить душу, объединяя ее со своей собственной. Подобное действие автоматически стоит одного пункта постоянной Дхармы, если только вампир не следует Дхарме Рык Тигра-Дьявола или не служит Повелителям Яма. Вампир, пожирающий чужую душу, получает доступ к памяти и Знаниям пожираемого существа на один день за каждый пункт П`о вампира. Жертва немедленно умирает.

Интернализация (Internalize)

Двойственная душа может быть и проклятием, но Куэй-дзин, развивающие Хунь и П`о, способны на проявления воли, далеко превосходящие все, что могут вообразить их соперники-Каиниты. Сила Интернализация сосредоточена на внутреннем фокусе и контроле. Овладевшие ею Куэй-дзин немногочисленны, но способны направлять свою Силу Воли на исполнение задач, которые на первый взгляд кажутся непосильными. Они — одни из наиболее дисциплинированных Куэй-дзин.

Сила Интернализация — скорее образ не-жизни, чем просто набор умений. С ходом веков она влияла и сама попадала под влияние дзенских и даосских практик. Практикующие ее Куэй-дзин должны использовать суровые медитации, ката и упражнения. Вампир никогда не сможет поднять значение Интернализации выше уровня своего Знания Ритуалов.

• Неразумие (No Mind)

При помощи серии медитативных упражнений вампир очищает свое Хунь ото всех поверхностных мыслей и полностью отдается указаниям Вселенной.

Система: Для применения Неразумия вампир тратит пункт Силы Воли, действие техники длится одну сцену. Пока вампир находится под воздействием Неразумия, сложность на все броски чтения и управления его мыслями (в том числе и для Прорицания и Доминирования Каинитов) увеличивается на 2. Сложность впадения в Безумие также увеличивается на два, но, активировав эту способность, вампир не может пользоваться Силами Взращивание, Обязательство или Ци`ю Ма. Аура вампира, пользующегося Неразумием, становится бело-голубой.

•• Йога Крови (Blood Yoga)

Погрузившись в глубокий транс, вампир пытается изгнать вездесущие кошмары и быстрее восстановить душевные резервы. Куэй-дзин, владеющие этой способностью, могут восстанавливать свой ментальный фокус куда быстрее, чем другие существа.

Система: Потратив единицу Ци и проведя хотя бы один час (а иногда и целую ночь) в непрерывной медитации, а затем сделав успешный бросок Восприятие + Хунь (сложность 6), вампир восстанавливает пункт Силы Воли. Если игрок получит в броске три успеха или больше, вампир восстанавливает два пункта Силы Воли.

••• Ката Направленной Смерти (Distant Death Kata)

Куэй-дзин заставляет себя сделать вдох, концентрируясь на враге, находящемся в пределах поля зрения. Затем он должен задержать дыхание, сосредоточиться и выдохнуть, одновременно нанося безупречный удар в пустоту перед собой. Если атака проведена успешно, действие объединяется с духом, мистическим образом передавая силу атаки цели.

Система: Куэй-дзин проводит один ход, делая вдох и задерживая дыхание. Затем он выдыхает, тратит пункт Силы Воли и делает бросок обычной атаки Фехтования, Боевых Искусств иди Драки. Атака проводится так, словно вампир находится с целью в ближнем бою (т.е., обычно сложность будет 6), но требуется набрать три успеха или более (атака должна быть безупречной, или почти безупречной). Если вампиру это удается, цель получает повреждения так, как если бы стоящий в отдалении противник попал по ней по-настоящему. Цель не может уклоняться от атаки, но может поглощать повреждения, как обычно.

•••• Железная Душа (Iron Soul)

На этом уровне мастерства Катаян становится устрашающим противником, поскольку учится направлять свою внутреннюю силу на совершение поразительных деяний. Куэй-дзин, владеющие Железной Душой, способны совершать подвиги Геракла, производить «невозможные» выстрелы и демонстрировать другие невероятные способности.

Система: Куэй-дзин проводит три хода в концентрации, затем делает бросок Хунь (сложность 9). За каждый успех вампир получает дополнительный автоматический успех при трате Силы Воли. То есть, вампир, набравший три успеха в броске, может потратить пункт Силы Воли и получить четыре автоматических успеха в совершаемом действии, а не один. Пункт Силы Воли необходимо потратить в ход, следующий немедленно после броска Хунь.

Неудачный бросок приводит к тому, что вампир теряет пункт временной Силы Воли, не получая каких-либо успехов. Провал приводит к тому, что вампир теряет два пункта временной Силы Воли.

••••• Гармония со Вселенной (Harmony with the All)

На этом уровне вампир может настроить свое сознание на Великий Цикл, временно восстанавливая в своем разуме гармонию Первой Эпохи. Во время применения этой техники Катаян действует спонтанно, и не прикладывая усилий, безупречно выполняя задачи, не задумываясь и ничего не планируя.

Система: Куэй-дзин проводит два хода в концентрации и тратит два пункта Силы Воли. Затем он должен сделать бросок значения Дхармы (сложность 8). В случае успеха, он настраивается на Великий Цикл.

На протяжении одной сцены Катаян не может провалить броски, и ситуации или обстановка не дают ему никаких штрафов к сложности или запасам кубиков. Он может держать оружие в обеих руках, нормально атаковать, даже будучи тяжело раненым, без проблем обороняться от многочисленных противников, карабкаться по скользкой поверхности, как по сухой, и так далее. Он также может пользоваться Навыками, которых у него нет, как если бы они были Талантами. То есть, вампир, не обучавшийся фехтованию, может орудовать мечом, используя запас кубиков Ловкости и не получая штрафов к сложности. Катаян должен быть физически способен предпринимать желаемое действие - скажем, однорукий не сможет орудовать посохом.

Сознание Куэй-дзин отдается Великому Циклу. Он сопротивляется воздействиям на разум, как при использовании младшей способности Неразумие, и не может впасть в состоянии души Огня или Тени (но при этом, пока находится в состоянии Гармонии, не может и пользоваться Силами Демона или Ци Демона).

И наконец, Катаян, применяющий Гармонию со Вселенной, предрасположен к сверхъестественным прозрениям. На него невозможно напасть из засады или просто неожиданно (эта способность действует аналогично способности Прорицания первого уровня по предчувствованию опасности), и он может сделать бросок Восприятия (сложность 8) для обнаружения невидимых существ. Находясь в состоянии Гармонии, вампир может получать провидческие вспышки «мистического» понимания, относящиеся к текущей ситуации, на усмотрение Мастера.

Обязательство (Obligation)

В ранние Эпохи предшественники Куэй-дзин жили среди смертных как императоры и боги. Как посланники богов, они получили дар Небес повелевать смертными Срединного Царства. В их глазах сияла сила драконов, а когда они говорили, их голос был подобен грому.

Сила Обязательство — наследие тех дней. Осваивающие ее Куэй-дзин, учатся направлять свою душу Хунь и пользоваться чистой силой своего духа, чтобы вдохновлять — или подавлять. Не все вампиры Пятой Эпохи используют эту способность для благородных целей, а некоторые Куэй-дзин применяют ее даже на других Шэнь.

В отличие от Доминирования Каинитов, для применения Обязательства нет никаких ограничений по поколению.

• Оценка (Evaluate)

Хороший управляющий прежде всего учится заглядывать в души своих подопечных. Оценка позволяет Куэй-дзин изучить состояние Хунь цели. Применив эту технику, вампир может получить немало данных, которыми можно пользоваться, чтобы добиться преимущества над другими.

Система: Куэй-дзин проводит один ход в концентрации, затем делает бросок Восприятие + Эмпатия (сложность равна Силе Воли цели).

1 успех	Катаян обретает базовое понимание цели — ее личность в целом, поверхностные симпатии и антипатии и т.д. Часть информации может быть неизвестной или ложной
2 успеха	Катаян обретает более глубокое понимание цели — ее истинное имя, кое-какое прошлое, Маска
3 успеха	Катаян заглядывает в более глубокие области души цели — подавленные воспоминания, скрытые симпатии и антипатии и т.д. В течение одной сцены Катаян способен определять, врет ли ему цель. На этом уровне вампир способен обнаруживать Узы Крови или Узы Духа
4+ успеха	Катаян обретает полное понимание цели, в том числе узнает ее Натуру, значение Силы Воли, Человечности или Пути, тип и значение Дхармы и любые другие сведения, которые Мастер сочтёт уместными

Провал в броске Восприятие + Эмпатия означает, что Катаян неверно читает душу или становится слишком сильно эмпатически привязан к цели (возможно, приняв цель за близкую душу из другой жизни).

•• Связь Душ (Soul Bridge)

Постепенно увеличивая свое мастерство обращения с Хунь, Катаян может устанавливать духовную связь между собственной душой и душой другого. При помощи этого канала вампир может использовать собственное Хунь, чтобы влиять на действия низшей души.

Система: Сначала Куэй-дзин должен встретиться с целью лицом к лицу, затем сделать бросок Манипулирование + Эмпатия (сложность 6 для смертных, 7 — для Шэнь).

Если бросок успешен, вампир может предпринять что-либо из следующего:

- За каждый успех добавить один кубик к своему следующему Социальному броску против цели (вампир, набравший три успеха, сможет добавить три кубика к следующему Социальному броску).
- За каждый успех узнать одну из поверхностных мыслей цели (выбираются Мастером). Мысли обычно воспринимаются в форме зрительных образов, как картинки.
- Сделать бросок Хунь (сложность 6), чтобы безмолвно передать цели простые эмпатические побуждения. Так, Катаян может наполнить жертву страхом, радостью, печалью или иными эмоциями. Цель Куэй-дзин может сопротивляться при помощи Хунь. Если применяющий технику побеждает, эмоция будет достаточно сильной, чтобы жертва была вынуждена действовать согласно ей.

Эта способность не оказывает воздействия на Куэй-дзин с более высоким значением Хунь.

••• Величие (Authority)

Катаяны некогда обладали властью над смертными. Хоть Небеса, похоже, и лишили их этого права, Куэй-дзин о нем не забыли. При помощи этой способности Куэй-дзин демонстрирует силу своего Хунь, пользуясь им, чтобы восхищать и подавлять другие души. Подчиненные таким образом души с готовностью выполняют команды Катаяна, как если бы тот был императором древности.

Система: Катаян тратит пункт Силы Воли, затем делает бросок Хунь + Этикет против варьирующейся сложности. При использовании этой способности на смертных, Упырях или тому подобных существах, сложность будет всего 5. При использовании Величия против Шэнь (Каинитов, Хенгейокай и т.д.) сложность будет 8. Куэй-дзин не может применять эту способность против Куэй-дзин с более высоким значением Хунь или Дхармы. Делается такой же бросок, чтобы определить воздействие техники на всех существ, находящихся поблизости.

Пример: Куэй-дзин с Хунь 3 и Этикетом 3 выбрасывает 3, 1, 9, 6, 6, 5. Провал отменяет «9», поэтому у вампира остается 3, 6, 6, 5. Он без проблем повлияет на стоящих рядом якудза, но никак не подействует на их оябуна-оборотня.

Если бросок успешен, Куэй-дзин на одну сцену обретает силу Величия, которая оказывает влияние на всех присутствовавших рядом во время применения техники. У вампира, окутанного ореолом Величия, значения Харизмы и Манипулирования увеличивается на три относительно существ, попавших под его воздействие. Эти существа также не могут лгать Катаяну. В глазах индивидуумов, попавших под власть Куэй-дзин, он становится высокопоставленной и значительной личностью, и жертвы подчиняются ему без особых размышлений. Большинство смертных даже не осознают, что власть вампира является сверхъестественной, хотя мудрые старейшины могут что-нибудь заподозрить, а Шэнь поймут наверняка.

Катаян может отдавать команды и ожидать, что им подчинятся. Чтобы отдать приказ, вампир поворачивается к лицу или лицам (которые уже должны находиться под воздействием заранее установленного Величия), а затем вслух отдает им приказ. Жертва должна быть способна понять вампира. Катаян делает бросок Хунь против сложности, взятой из нижеследующей таблицы.

Ореол Величия держится одну сцену.

Сложность	**Количество требуемых успехов**	**Приказ**
5	Один	Прервать действие, не действовать, ничего не делать.
6	Один	Простой приказ или приказ сделать что-то, что жертва считает правильным
8	Один	Сложный приказ, приказ сделать что-то, "не соответствующее характеру" жертвы.
8	Два	Приказ, потенциально угрожающий жизни; идущий вразрез с честью или принципами жертвы.

9	Два	Саморазрушительный.

•••• Взгляд Тысячи Преисподен (Thousand Hell Stare)

Эта воистину ужасающая техника обычно применяется лишь наиболее достойными старейшинами и Мандаринами. В Пятую Эпоху о ней узнали и недостойные, и посему некоторые акума и прочее отребье могут пользоваться тайнами старейшин. Это техника также применяется и для пыток.

Если вкратце, эта способность позволяет владельцу направлять все свое чувство вины, разочарования, гнева и голода в собственную душу Хунь, а затем передавать эту негативную духовную энергию в душу своей жертвы. Жертва чувствует себя так, словно в ее душу вглядывается демон, оценивая ее и находя ее совершенно недостойной уважения или жалости. Известно, что продолжительное применение Взгляда Тысячи Преисподен доводило смертных до самоубийства и отправляло Каинитов в дикий Алый Ужас.

Система: Катаян тратит пункт Силы Воли, затем делает бросок Хунь + Запугивание (сложность 6). Жертва сопротивляется Силой Воли или Человечностью, смотря что выше (сложность 6 для сверхъестественных существ, 8 — для смертных). Бросок продолжительный. Если — в любой момент — жертва наберет больше успехов, чем Куэй-дзин, техника прекращает действовать. Если Катаян и жертва получают одинаковое количество успехов (итоговый результат — ноль), духовные поединок продолжается, но никаких явственных эффектов в этот ход не будет. Если Куэй-дзин наберет больше успехов, чем жертва, то она начинает испытывать ужасающие душевные муки, согласно нижеприведенной таблице.

Если Катаян проваливает бросок Хунь + Запугивание, то немедленно впадает в состояние души Огня. Учтите, что Куэй-дзин и Хенгейокай могут использовать свое П`о, чтобы вырваться из-под власти Взгляда Тысячи Преисподен.

Успехи Катаяна	**Эффект**
1 успех	Цель теряет пункт временной Силы Воли, действует со штрафом -1 к запасам кубиков.
2 успеха	Цель теряет еще один пункт Силы Воли и испытывает душевные муки (-3 к запасам кубиков). Не может атаковать вампира, склонна убегать или следовать простым командам.
3-4 успеха	Цель становится раболепной, хнычущей и покорной. Делает практически все, что приказывает Катаян, за исключением самоубийственных поступков. Куэй-дзин и Каиниты должны делать проверку на Алый Ужас.
5 и более успехов	Цель на одну сцену падает безвольной массой, получает постоянный Психоз.

••••• Оковы Души (Soul Shackles)

На данном уровне Обязательства вампиры постигают высшие тайны управления душой. При помощи этого умения Катаян может создавать долговременные или даже постоянные узы между собственной душой и душой другого. Некоторые Предки пользуются этой способностью, чтобы скреплять клятвы между собой и членами своего

Двора. Это умение не действует на Куэй-дзин с более высоким значением Хунь или Дхармы.

Система: Катаян проводит один ход в концентрации и тратит пункт Силы Воли. Затем игрок делает бросок Хунь + Эмпатия (сложность равна Силе Воли противника). Успех создает Узы Дружбы между вампиром и его жертвой. Эти узы действуют как узы Винкулума со значением 3 (см. **Players Guide to the Sabbat**, стр. 47). Жертва дружественно настроена к вампиру, но не слепо.

На этом Куэй-дзин может остановиться, или продолжить и дальше применять эту технику. (На данном этапе жертва уже достаточно дружелюбно настроена, чтобы позволить дальнейшее применение техники). Чтобы продолжить, Катаян проводит еще один ход в концентрации и тратит еще один пункт Силы Воли. Затем игрок делает бросок Хунь + Лидерство (сложность равна Силе Воли жертвы). Если бросок неудачен, духовные узы немедленно рвутся, возможно, переполняя жертву отвращением. Если бросок успешен, узы укрепляются, становясь Узами Гири — эквивалентом Винкулума 6. Жертва крайне лояльна к Куэй-дзин, хотя некоторые вещи (истинная любовь, глубоко укоренившееся чувство чести) по-прежнему могут быть важнее воли Катаяна.

И, опять-таки, Катаян может или остановиться, или продолжать применять технику. Чтобы продолжить, Куэй-дзин проводит еще один ход в концентрации и тратит еще один пункт Силы Воли. Затем игрок делает бросок Хунь вампира (сложность равна Силе Воли жертвы) без каких-либо дополнений. Неудача разрывает Оковы Души, с результатом аналогичным упомянутому выше. Если этот последний бросок успешен, на жертву накладываются Узы Духа — эквивалент полноценных Уз Крови — к Катаяну. Эти Узы Духа подавляют любые виды верности, даже уже существовавшие Узы Крови.

Каждый из видов установившихся уз действует определенный период времени, в зависимости от количества успехов в последнем броске вампира.

1 успех — одна ночь

2 успеха — один месяц

3 успеха или больше — постоянно

За пределами Срединного Царства

Самое приятное заключается в том, что покидая границы Срединного Царства, отправляясь в земли Кин-дзин, Катаян может использовать Силы без каких либо проблем. Так, члены семьи Южного Пути, в боях за перехват Чайнатауна Нью-Йорка у Шабаша варваров могут свободно использовать свои Силы, даже в таких духовно опустошенных районах, как Боуэри[3] (Bowery).

Однако духовный состав Западного Мира Тьмы сильно отличен. Куэй-дзин, использующие техники общения с духами, встречают обитателей Стигии[4] или тотемы Гару Запада, которые подозрительно посматривают на Катаян.

Обряды Куэй-дзин

Куэй-дзин могут управлять Ци при помощи Сил, но они знают и другие способы влияния на свободное Ци. Будучи нежитью, Куэй-дзин отрезаны от Великого Цикла. Но они все еще помнят способы управления Ци Цикла. Это ритуалы и обряды –

ритуальные слова, жесты и действия, позволяющие Куэй-дзин вмешиваться в движение Ци.

Обряды в какой-то степени похожи на ритуалы Тауматургии, но более цельные. Куэй-дзин проводят ритуалы, чтобы ублажать духов, праздновать смену времен года и вливаться в безбрежное Ци Драконьих Гнезд. Все Куэй-дзин способны изучать ритуалы, хоть они и применяются чаще всего вампирами Западного и Центрального Путей.

Ритуалы варьируются от первого уровня (простейшие) до пятого (могущественнейшие). Чтобы изучить ритуал, Знание Ритуалов Куэй-дзин должно быть равно уровню изучаемого. Более того, чем просветленнее вампир, тем легче ему проводить обряд. Сложность, если таковая имеется, ритуала проводимого Куэй-дзин, с уровнем Дхармы ниже, чем уровень обряда, увеличивается на 1. Ходят слухи, что старейшины и Бодхисаттвы знают могучие ритуалы шестого уровня и выше. Но эти слухи еще ничем не подтверждены.

Персонажи могут начать игру, владея одним или более обрядами, взяв Дополнение Ритуалы. Также, Куэй-дзин могут изучать ритуалы в течение игры. Чтобы освоить обряд, Куэй-дзин должен найти себе наставника – духа или Катаяна. Изучение ритуала обычно занимает равное его уровню количество недель. И большинство учителей предпочитают обучать лишь зарекомендовавших себя достойными учениками, или доказавших это через исполнение какого-либо задания.

Обычно, для проведения ритуалов Куэй-дзин требуются дополнительные материалы, вроде нефрита, жемчуга, крови, женьшеня и тому подобного. Проведение ритуала обычно занимает 10 минут за уровень обряда – на произношение имен духов, тщательное рисование идеограмм и сотворение нужных жестов.

В этом разделе описываются базовые типы обрядов и их примеры. Мастера могут спокойно использовать их, игнорировать или создавать свои. Есть множество других типов ритуалов, распространенных в отдельных Дворах и среди отдельных Дхарм. Однако сейчас они должны оставаться тайной.

Полировка Чешуи Дракона: Обряды Ци. (Polishing the Dragon's Scales: Chi Rites)

Описанные здесь ритуалы работают напрямую с энергиями Инь и Янь. Они позволяют Куэй-дзин обнаруживать места силы, дают доступ к Мирам Духов и влиять на небольшие участки Ци в местах их

непосредственного расположения. Эти обряды совокупно известны как «Полировка Чешуи Дракона».

След Крови Дракона (Первый Уровень) Trace the Dragon' s Blood (Level One Rite)

Найти След Крови Дракона означает использовать собственное Ци, чтобы воззвать к потокам Ци, тянущимся между Драконьими Гнездами. В частности, Инь взывает к Инь и наоборот. Этот ритуал позволяет вампиру обнаружить все сильные потоки Ци в пределах видимости и определить тип их Ци. Как только Катаян найдет Поток, он сможет сказать, куда Линия ведет, если, конечно, она не скрыта – но это требует ритуала, известного лишь очень могущественным Куэй-дзин.

Система. Куэй-дзин выбирает удобное для проведения ритуала место (с вершины горы видно больше Драконьих Линий, но они будут очень далеко, и для их использования потребуется вторичное проведение ритуала). Затем он тратит единицу Ци и начинает искать местные Драконьи Потоки, взывая к драконам за помощью. Чтобы их умилостивить, должен быть принесен в жертву дар (нефрит, ароматические травы, ритуальные деньги, курения или дополнительные единицы Ци). Обряд обычно занимает от 10 до 20 минут, в зависимости от того, насколько тщательно его исполняют. Никакого броска не требуется, если только Потоки не скрыты. В этом случае делается бросок Восприятие + Оккультизм (сложность 8), чтобы определить куда Драконьи Линии ведут. Однако конечная точка не всегда может быть доступной. По желанию Мастера, особо тщательно проведенные ритуалы могут снизить сложность броска на 1 или 2.

Найти Врата Духов (Второй у ровень) Behold the Spirits' Doorway (Level Two Rite)

Обнаружение врат в Миры Духов позволяет Куэй-дзин входить туда без использования высоких уровней Пран или нефритовых фигурок. Поскольку они ведут в определенные места, использовать Врата надо осторожно, а не просто выбирать место и входить, разбираясь, куда тебе надо попасть потом.

Врата всегда находятся в Драконьих Гнездах, хотя не все Драконьи Гнезда служат Вратами. Эти ходы в Миры Духов всегда ведут или в Мир Инь или в Мир Янь. Хоть и ходят слухи о Вратах, ведущих в Йоми, ни один Куэй-дзин таковых еще не нашел. Те, кто хочет найти Врата, должны

отправится в место, где, как им кажется, есть эти Врата. А затем использовать этот ритуал, чтобы определить Инь они или Янь и где находится точка выхода этих Врат.

Система. Перед тем, как подойти к месту предполагаемого расположения Врат, ритуалист должен изобразить идеограмму Кайа, означающую «Врата». Она может быть написана на свитке бумаги, вырезана из шелка, нарисована мелом на мостовой, выписана порошком – сойдут даже несколько камней, выложенных соответствующим образом. Изображая идеограмму, ритуалист должен нараспев обратиться к обитателям обоих миров и упросить их подать ему нужный знак. Затем он поджигает благовония и кадит ими над рисунком. В конце концов, появляются Врата.

Зачаровывание Нефрита (Третий уровень) Imbuing the Jade (Level Three Rite)

Этот ритуал позволяет Куэй-дзин зачаровать нефрит, а потом использовать его, чтобы входить в Миры Духов или перемещаться по Драконьим Потокам. Чтобы использовать По Следам Краба, он вырезает из нефрита маленькие фигурки Куэй-дзин. А чтобы Скользить по Языку Дракона – маленькие лодочки.

Система. Куэй-дзин нужны несколько маленьких кусочков нефрита. Если он желает попасть в Миры Инь – белый. А если в Миры Янь – красный. Для изготовления лодочек подойдет нефрит любого цвета. Их надо положить в бронзовую чашу, полную чистой воды, добавить туда настой чабера и выставить на час под лунный свет. Пока настой растворяется, Куэй-дзин делает на каждой фигурке, которую он хочет зачаровать, рисунок бронзовым ножом. Рисунки должны изображать человека или лодку, но не обязательно должны быть похожи на ритуалиста. Катаян тратит две единицы Ци и погружает фигурки в воду. Под лунным светом нефрит принимает нужную форму – лодочки или человека. Теперь они напитаны силой. Транспортный нефрит, как его часто называют, обычно хранят в маленьких, изукрашенных или мешочках. В течение одного обряда можно создать 12 фигурок, которые могут быть какими пожелает ритуалист – они могут все быть лодочками или человечками или любым числом того и другого. Использованная в ритуале вода становится заряженной Ци и может ускорить рост ночных цветов, если их ею полить.

Скрыть Следы Дракона (Четвертый Уровень) Cloak the Dragon's Passage (Level Four Rite)

Этот ритуал, диаметрально противоположный ритуалу Следа Крови Дракона, служит для того, чтобы маскировать Драконьи Потоки и скрывать их конечные пункты. Скрыть Следы Дракона служит для того, чтобы Куэй-дзин, чье убежище находится неподалеку от Драконьих Линий, мог спрятать их от других Катаян, но, при этом, оставался способен использовать их сам. Если другой Куэй-дзин обойдет эту маскировку, то ритуал должен быть проведен снова.

Система. Ритуалист должен использовать нефритовую лодочку, чтобы проплыть по всей длине Потока, который нужно скрыть (Смотри «*Скользить по Языку Дракона*»). Во время путешествия он должен потратить две единицы Ци, попросить помощи драконов-хранителей и посыпать пройденный путь смесью нефритового порошка, истолченных драгоценных камней и измельченного женьшеня. В зависимости от материалов, такая смесь может достаточно дорого стоить. Она должна рассыпаться полными горстями каждые несколько шагов, и при этом ритуалист должен просить у драконов-хранителей содействия. Хоть этот ритуал и кажется долгим, он занимает не больше времени, чем обычное путешествие. В зависимости от стоимости материалов, Мастер может увеличить сложность обнаружения (максимум до 10) скрытого таким образом Драконьего Потока.

Прошение (Четвертый Уровень) Rite of Supplication (Level Four Rite)

Когда Врата обнаружены и изучены, могущественный и влиятельный Куэй-дзин может этот портал открывать и входить в Миры Духов. Это может создать иллюзию простоты – только могущественные Куэй-дзин способны правильно исполнить эту задачу. Завершив ритуал Найти Врата Духов, Куэй-дзин, желающий в них войти, должен всего лишь позвонить несколько раз в колокольчик или ударить в маленький гонг.

Система. Куэй-дзин берет маленький колокольчик или гонг и медленно звонит (или бьет) 5 раз. После каждого удара надо дожидаться полного затухания звука предыдущего удара, чтобы звонить или бить снова. Как только полностью утихнет пятый звонок, Врата откроются и в них можно будет войти. Учтите, что у Врат, как в Срединном Царстве, так и по другую сторону, могут быть охранники. И перед тем, как пользоваться Вратами, их придется или умиротворить или победить.

Шлюз (Пятый Уровень) Creating the Rivergate (Level Five Rite)

Чтобы Скользить по Языку Дракона, Куэй-дзин должен войти во Врата и проплыть по реке Ци из одной точки в другую. Каждый год эти Врата (называемые Шлюзами) надо обновлять. Этот ритуал позволяет Куэй-дзин обновить или создать Шлюз. Каждый Шлюз имеет хранителя, ответственного за его состояние. Некоторые из них не возятся с Вратами, позволяя пользоваться ими всем. Другие могут требовать плату за проход или пропускать в определенное время. Третьи не пропускают сквозь Врата никого, и тем, кто желает пройти по Языку Дракона, приходится побеждать хранителей в поединке или любом другом соревновании.

Система. В день Нового Года Куэй-дзин, ответственный за поддержание Врат, должен обновить их силу. Насколько это возможно рано после заката он должен отправиться к Шлюзу, вознести драконам хвалебную песнь и пожертвовать кусок хорошего нефрита или жемчужину, раздробив его. Затем Куэй-дзин, чтобы стабилизировать Шлюз на год, тратит единицу Ци. Каждый Поток начинается и заканчивается Шлюзом, который надо обновлять, если через них еще намереваются путешествовать. Без обновления Шлюз закрывается. Такие Врата можно открыть, проведя в ночь полнолуния этот обряд и потратив три единицы Ци. Проводящий ритуал становится защитником Врат, но уже имеющиеся хранители имеют право провести его первыми. Нарушители, что захватывают Врата не получив полномочия на это от их прежнего хранителя или не приписанные к ним Предком, могут быть за свое преступление изгнаны или наказаны.

Странствие Путями Духа: Личные Обряды. Traveling the Inner Paths: Individual Rites

Куэй-дзин часто используют обряды, чтобы отметить, напомнить или каким-либо способом указать на изменения в своих не-жизнях. В одних случаях, обряды просто подчеркивают уже принятое решение. В других - обряд производит изменение, которое иначе не могло бы произойти. Приведенные ниже обряды воздействуют, скорее, на отдельного вампира, чем на группу, и описывают события, которые требуют проведения обряда. Мастера и игроки могут свободно создавать свои версии этих ритуалов и придумывать новые, под себя.

Путь Одинокого Странника (Второй Уровень) The Way of the Lone Walker (Level Two Rite)

Иногда Куэй-дзин обнаруживает, что не может жить в строгой иерархии и по суровым правилам общества Катаян. Непокорный и эксцентричный Куэй-дзин скорее

намеренно и по своей воле отвернется от систем Дворов и семей, объявляя себя хеймин, чем станет изгоем общества. Этот обряд самоотречения дает неудовлетворенному Катаяну приемлемый способ подтвердить свое решение, не порывая с обществом Куэй-дзин окончательно или не вызывая явной враждебности. Ищущий одиночества Куэй-дзин обычно строго придерживается Дхармы и Пути. Он не хочет забыть, кто он есть – лишь избежать ловушек общества Катаян.

Система. Сначала Куэй-дзин, который хочет исполнить этот ритуал для себя, должен послать приглашения членам своей семьи, если таковая имеется, и как минимум одному старейшине – своему бывшему наставнику или одному из Мандаринов Двора, который он покидает. Когда все они соберутся в указанном месте, отрекающийся проводит для своих гостей чайную церемонию, используя смесь воды, трав и крови. Сам он от чая отказывается, что символизирует разрыв с обществом Катаян. После церемонии он разбивает чашки и поворачивается к гостям спиной, которые удаляются, предоставляя новому хеймин свободу следовать своим путем.

Путь Левой Руки (Второй Уровень) Taking the Left-Hand Path (Level Two Rite)

Если Куэй-дзин осознает, что его Дхарма ему не подходит, он проводит этот ритуал, чтобы оставить свой прежний путь и выбрать новый. Хотя этот обряд проводится в присутствии членов семьи или на встрече Двора, некоторые Куэй-дзин предпочитают проводить его в одиночестве и объявлять о своем решении постфактум.

Система. Перед тем, как начать проведение ритуала, Куэй-дзин составляет список причин, по которым его Дхарма более не предоставляет ему образа и смысла дальнейшего развития по Пути Назад. Для создания этого списка он может использовать каллиграфическую манеру письма или рисование тушью, который в результате становится как образцом искусства, так и центром обряда. Сам обряд состоит из серии ритуальных очищений – омовений, окуриваний, медитаций и постов – за которыми следует облачение в полностью новые одежды, символизирующие новое начало. Сам обряд заключается в яростном уничтожении подготовленного ранее списка и написании нового или создании новой картины тушью, которая изображает новый дхармический путь. Никакого броска не требуется, но ритуалист должен потратить единицу Инь и единицу Янь, чтобы упрочнить свой выбор. По завершению ритуала персонаж теряет все уровни Дхармы и начинает новый дхармический путь с первого уровня.

Восстановление Дхармического Баланса (Четвертый Уровень) Restoring the Dharmic Balance (Level Four Rite)

Этот обряд исцеляет молодого Куэй-дзин, сбившегося со своего пути и павшего до состояния Чин-мэй (нулевой уровень Дхармы). Другой Куэй-дзин, обычно старейшина или – что очень редко – более просветленный человек, должны провести этот обряд над падшим вампиром. Несчастный проходит очищение, включающее в себя омовения,

окуривания благовониями и чтение мантр. Если ритуал проходит успешно, то к Чин-мэй возвращается разум и он снова начинает дхармический путь.

Система. В большинстве случаев, Чин-мэй должен быть пойман и силой доставлен к месту очищения. Это может быть место богатое Ци или что-то значащее для ритуалиста или субъекта. После проведения описанного выше, проведший ритуал Куэй-дзин делает бросок Сообразительность + Экспрессия (или любая другая подходящая Способность) (сложность 9). Полученные успехи вычитаются из 10. Разница – сложность продолженного броска Силы Воли субъекта. Такой бросок может быть предпринят один раз за ночь, поэтому обряд придется проводить несколько раз. Как только субъект наберет 10 успехов, то его Дхарма восстановится до первого уровня, выводя его из рядов Чин-мэй позволяя ему продолжить «нормальную» жизнь Катаяна.

Общественные Обряды (Social Rites)

Как отдельный Катаян использует ритуалы, чтобы улучшить и упорядочить свое существование, так и общество Куэй-дзин проводит обряды, которые узаконивают изменения, затрагивающие общество в целом. Приведенные ниже ритуалы описывают примеры церемоний, проводимых при благоприятных случаях. Мастера могут использовать их в качестве основ для создания новых общественных обрядов или забыть про них. Другие варианты обрядов могут включать в себя церемонии объявления Куэй-дзин акума или объявления начала Теневой Войны между отдельными личностями и Дворами.

Принятие Изменений (Первый Уровень) Embrace the Spot's Change (Level One Rite)

С ходом лет Куэй-дзин совершает немалый личный и общественный прогресс. От ночей своей вампирской «юности» (период переживания человеческой жизни) до своего окончательного (но не неизбежного) принятия положения в рядах общества Катаян, каждый Куэй-дзин испытывает значительные перемены в личности и характере, которые превращают его из того, кем он был, в кого-то нового. Многие Куэй-дзин отмечают эти переходы на Пути Назад принятием новых имен, указывая, таким образом, на свои новые личности. Этот обряд всенародно подтверждает принятие нового имени.

Система. Сначала Куэй-дзин обращается к членам семьи и Мандаринам Двора с просьбой о предоставлении привилегии принятия нового имени. Перед получением разрешения он проводит три ночи, предшествующие церемонии именования, в ритуальном очищении, в течение которого он медитирует на наиболее подходящее имя. Сама церемония заключается в выступлении вампира перед собранием (семьей или Двором), проведении необходимого погребения и публичного объявления своего желания принять новое имя. Он повторяет свое имя пять раз, на все стороны света – север, юг, запад, восток и центр. Затем, участники обращаются к Куэй-дзин по его новому имени, воплощая, таким образом, изменения в жизнь. Персонаж должен потратить единицу Ци, чтобы связать новое имя и свою внутреннюю суть, а также оборвать все связи со своим прежним именем. Если Куэй-дзин не желает заменять одно имя на другое, а хочет принять и новое и старое (тем самым символизируя целостность личности), то он тратит единицу Ци, чтобы пред глазами духов объединить оба имени воедино.

Обряды Ветра и Воды (Rites of Wind and Water)

Некоторые Куэй-дзин развивают собственные варианты Фэн-Шуй и используют свои знания для гармоничного управления потоками Ци и получения от этого полезных эффектов.

Щит Гармонии Защищенного Дома (Первый Уровень) Harmonious Shield of the Guarded Home (Level One Rite)

Этот обряд защищает от разорения или вторжения место отдыха или могилу Куэй-дзин, куда было помещено его смертное тело. Похожий по эффекту на ритуал Тауматургии *Защита Неприкосновенного Убежища* (*Defense of the Sacred Haven*), обряд защищает указанное место от вторжения или осквернения его губительными силами. Он, также, предупреждает спящего Куэй-дзин о приближающихся к защищаемому месту неизвестных.

Система. Во-первых, ритуалист должен очистить заклинаемое место. Если не хочется самому заниматься низкой работой, можно использовать смертных служителей, но ритуалист должен присутствовать в том месте во время очищения. Затем Куэй-дзин погружает в котел кипятка ладан и целебные травы, держа их там до тех пор, пока аромат не наполнит помещение. Заключительный шаг состоит в нанесении маленькой кистью и краской символов гармонии и кривых линий или кругов для защиты от демонов на стены комнаты или вокруг могилы. (Некоторые версии включают в себя рассыпание риса вокруг защищаемого места). Каждая потраченная во время ритуала единица Ци дает 24 часа защиты. Но тратить больше трех единиц Ци за один раз нельзя.

Тюрьма из Костей Дракона (Третий Уровень) Construct the Dragon Bone Prison (Level Three Rite)

При помощи этого обряда, Куэй-дзин запирает свою жертву в месте ее отдыха, удерживая ее там до тех пор, пока не истечет указанный в момент проведения ритуала отрезок времени.

Ходят слухи, что некоторые Куэй-дзин разработали версии этого ритуала, направленные на Каинитов.

Система. Сначала ритуалист должен найти место отдыха цели и тщательно изучить ее структуру и связь с потоками Ци, находящимися поблизости. Используя зеркала, ширмы и другие подходящие инструменты, Катаян создает потоки Ци, становящиеся барьерами вокруг заклинаемого места и никого оттуда не выпускающие до тех пор, пока эти потоки существуют. (Обычно, инструменты располагаются так, чтобы жертва – или, скорее всего, слуга жертвы – не могла их быстро найти и убрать). Затем ритуалист делает бросок Ловкость + Оккультизм (сложность равна Силе Воли жертвы). Чтобы запереть объект на 24 часа нужно три успеха. Четыре позволят удерживать его в течение недели. Пять успехов погребут жертву на месяц.

Чтобы вырваться из этой ловушки, Куэй-дзин должен сделать бросок Силы Воли (сложность 9) и набрать 10 успехов, чтобы покинуть стены своего убежища на час. В течение этого часа он должен найти и убрать все, что использовалось для создания барьера. Это требует броска Восприятие + Расследование, со сложностью, равной сумме Ловкости и Маскировки ритуалиста (максимум 10). Если Катаян не находит все инструменты в течение часа, он должен вернуться в свое убежище. При этом он не может предпринять другой попытки в течение 24 часов.

---

[1] — Перевод Н.И. Конрада.

[2] — Ярд – 0,91 м. Чтобы не возиться с расчетами, считайте просто в метрах.

[3] — Улица и район в южной части острова Манхэттен (3 округ). В начале 19 веке – район богатых магазинов, домов и концертных залов. С середины 19 века, с Гражданской Войны, начал опускаться, превратившись в район пивнушек, ночлежек и борделей. С 20-х (Великая Депрессия) и до 90-х годов 20 века – высококриминальные трущобы. С начала 90-х начал кардинально перестраиваться вместе со всем нижним Ист-Сайдом Манхэттена.

[4] — Темное Царство Железа, страна и город призраков Европы и Америк.

Глава 5. Силы Куэй-дзин

Я целовала моего возлюбленного на куче черепов. Изрезанные до крови осколками, мы любили друг друга среди костей. Его дыхание было сладким, а мускулы перекатывались надо мной, как кровавый прилив.

Под конец, я позволила ему жить.

Мы расстались, когда проснулись птицы. Я аккуратно сняла с его алого плеча кусочек белой кости и поцеловала его губами, познавшими вкус нефрита. Игривым шлепком я отослала его.

Его слезы были первой жизнью, удостоенной моего дома.

Войско — орудие несчастья, война — опасное дело. Начинать войну надо лишь тогда, когда иначе нельзя.

– Сун Цзы, «Искусство Войны»[1].

Восток отличается от Запада – в чем-то мало, а в чем-то и особенно заметно. В этой главе представлены системы доступных Катаяну действий. Также, здесь указаны базовые различия между Катаянами и Каинитами – то есть, лечение, Диаблери и другие базовые способности.

Непоглощаемые Повреждения

Куэй-дзин испытывают непоглощаемые повреждения от огня, большинства основанных на Ци атак, а также когтей и клыков Шэнь. Катаяны уязвимы перед солнечным светом, но немного не так, как Каиниты. За подробностями обращайтесь в «Солнечный Свет».

Узы Крови

Кровь Куэй-дзин не способна создать Узы Крови. И Катаян не может быть повязан подобным образом с Каинитом – они могут пить сколько угодно Вите без каких-либо последствий. Однако Куэй-дзин, владеющие техникой Обязательства Оковы Души более, чем способен установить с другими существами неразрушимую духовную связь – как по их воле, так и нет.

Ци

Для Каинитов, кровь означает жизнь. Их мощь определяется близостью к Каину, и они поддерживают свою не-жизнь и тайные силы с помощью крови их жертв.

В свою очередь, Куэй-дзин понимают, что кровь является лишь образом – хоть и очень вкусным – той энергии, что течет во всем сущем. Эта энергия, называемая Ци, является источником всех мыслей, движения, действий и даже покоя. Обитатели Срединного Царства, способные использовать внутренние и внешние источники Ци получают неизмеримую мощь.

Куэй-дзин, от природы оторванные от цикла жизни и смерти, не имеют собственного Ци. Такова их карма – похищать чужую энергию. Таким образом, они могут поддерживать свою не-жизнь и питать Силы.

Постоянное и Временное Ци

У Катаян два значения Ци. Значения постоянных Добродетелей Ци, как сказано в Главе 3, указывают на склонность и способность персонажа использовать определенную энергию. Временное значение указывает то количество Ци, которое находится в теле Катаяна в данный момент. Ни у одного Катаяна не может быть в теле больше 10 единиц любого типа временного Ци. Хотя ходят слухи, что Бодхисаттвы и Архаты могут удерживать гораздо больше.

Уровень временного Ци персонажа может – и так часто случается – превосходить уровень его постоянного Ци. Однако в этом случае персонаж находится под угрозой попадания во временный дисбаланс Ци.

Инь и Янь Ци

В Срединном Царстве все энергии или активны (Янь) или пассивны (Инь). Активные энергии называются Янь Ци, а пассивные – Инь Ци. Доступное для Куэй-дзин Инь и Янь Ци отражены в значениях его временных Инь и Янь.

Янь Ци – «движущая» энергия жизни. Она постоянно бурлит, движется и меняется. Она течет в бурных реках, ее несут летние бури. Она наполняет поцелуй влюбленных и прыжок тигра. Куэй-дзин, оторванные от обычных источников, считают Янь Ци опьяняющим и даже возбуждающим стимулятором.

Инь Ци, в свою очередь, «статичная» энергия – покоя или пассивного состояния. Инь Ци, также, является энергией ужаса, подавленности и других «отрицательных» эмоций. В своей высшей точке развития Инь Ци – энергия смерти, которая пронизывает разнообразные уровни Королевства Нефрита. Инь Ци тяготеет к «сгущаться», таинственным образом скапливаться в подходящих для нее местах, вроде кладбищ, заброшенных домов и охваченных болезнями трущоб. Вампиры, в отличие от «побуждающей» Янь, считают Инь чем-то, вроде снотворного – темной, успокаивающей, обманчиво хмельной.

Хоть Янь Ци в воплощает в себе то, что на Западе считается «активным» или «живым», а Инь Ци – «темным» и «нездоровым», Шэнь знают, что оба этих вида – важные и ценные части Десяти Тысяч Вещей. Те, кто постоянно переполнен страстями, несдержан и гиперактивен, также «нездоров», как и любой старый уродливый Ц`ин Ши.

Также у Куэй-дзин имеется Ци Демона – бесконечная энергия, вырабатываемая П`о. Это не истинное Ци, Но, тем не менее, может быть использовано, чтобы питать некоторые способности Куэй-дзин. Однако цена их использования может быть весьма высока.

«Черное» и «Алое» Ци

Тела вампиров работают как своеобразные химические котлы, собирающие и перерабатывающие Ци в разнообразные телесные жидкости. Поглощенное вампиром Ци пропитывает его тело. Оно движется в виде жидкости по кровеносной системе и в виде испарений в полостях.

Инь Ци, по природе своей, собирается в густую черную жидкость или плотный черный туман. Куэй-дзин называют это вещество «черным» Ци. Оно используется для питания Сил, основанных на Инь.

Янь Ци, в свою очередь, в организме вампира претерпевает некоторые изменения. Вампиры могут использовать «активное» Ци, но такая энергия достаточно далека от относительно «чистого» Ци, содержащегося в новорожденных детях или солнечном свете. Это неистовая, бурлящая энергия, незамутненная вытяжка страданий и ярости. Это алое Ци проявляется, как кипучая, бурлящая жидкость или свободно текущий сквозь тело Катаяна газ. С его помощью вампиры питают Силы, основанные на Янь.

Алчные смертные алхимики жаждут заполучить те секреты бессмертия, что несут оба вида Ци. Время от времени, особенно храбрые или глупые представители их рода охотятся ради них на Катаян. Иногда их стремления увенчиваются успехом. Правда, весьма извращенным – их собственное Ци поглощается и остается в вечном теле Куэй-дзин.

Места добычи Ци

Ци течет из Миров Инь и Янь, пропитывая Срединное Царство. Его основные вместилища – живые существа (особенно Шэнь) и особые места (Драконьи Потоки и Гнезда, а также другие места, где Стена между материей и духом тонка). Хорошо изучившие Ци вампиры способны замечать (и, потенциально, перехватывать) эти невидимые течения.

В среднем человеке содержится 10 единиц Ци. Вампиры могут его вытягивать любым из нескольких способов. Особенно сильные духом смертные (охотники за нечистью и все, с Силой Воли 9 и больше) могут иметь больше Ци, но такие случаи редки.

Практически все Шэнь также содержат 10 единиц Ци. И, несмотря на все заключенные соглашения, Куэй-дзин годами время от времени охотились за ними. Это не только опасно само по себе, но и может навлечь гнев духов.

В отличие от Каинитов, Куэй-дзин не могут питаться от животных. Питание от существ, находящихся настолько ниже на кармической лестнице, невозможно, и даже сама мысль о чем-то подобном постыдна. Чин-мэй время от времени - из чистой дикости - преследуют и ловят животных, но никакой пользы от этого не имеют.

Определенные места богаты Ци. Они привлекают Шэнь и смертных, чувствительных к необычному. Шэнь называют эти места по-разному: каэрны, узлы (*node*), убежища и тому подобное. Куэй-дзин называют их Драконьими Гнездами. Дхармически развитые Куэй-дзин могут питаться напрямую из них, но чтобы обрести такие уровни самодисциплины, необходимы века.

Кроме того, Куэй-дзин знают о Драконьих Линиях – загадочных потоках Инь и Янь, связывающих Драконьи Гнезда Срединного Царства в огромную сеть. Некоторые другие сверхъестественные существа тоже знают об этих Потоках, которые могут быть использованы для магических путешествий (призраки прокладывают там свои Проходы, а Хенгейокай – Лунные Мосты).

Некоторые Шэнь, немало осведомленные о Драконьих Линиях и Драконьих Потоках, могут управлять течением Ци определенной местности. Так, стерильный небоскреб Гонконга может быть «затоплен» Инь Ци из близлежащих трущоб. Впоследствии, на «зловещую» ауру здания слетятся призраки и другие духи.

Питание

Чтобы поддерживать себя, вампир должен питаться. Многие Катаяны питаются практически так же, как и Каиниты. Но поглощение крови – не единственный метод получения Ци для Катаян.

Вампир может питаться из разных источников, в зависимости от уровня дхармического развития. Сначала вампир поглощает кровь (плоть, дыхание или сырое Ци). Пока объем поглощаемого Ци не превысит возможностей вампира по его контролю (то есть постоянных значений Ци), не происходит никаких отрицательных эффектов. Однако если вампир поглотит Ци больше, чем он способен управлять, то это может привести к опасному дисбалансу.

Отбирание чужого Ци никогда не бывает приятным процессом – жертва всегда чувствует осквернённость, в течение самого отбора или позднее. Когда Куэй-дзин вытягивает Инь, жертва чувствует апатию, покой и сильную подавленность. И наоборот, когда Катаян поглощает Янь, жертва чувствует единовременно страх, гнев и невероятную, почти безосновательную, радость. В отличие от Каинитов, Куэй-дзин не могут доставить жертве эйфорию укусом. Свою жертву они должны тем или иным способом успокоить.

Поглощенное Ци восстанавливается с разной скоростью. Украденное «дыхание» восстанавливается по очку за сутки. Если Ци получено из крови или плоти, то восстановление зависит от скорости исцеления ран. (Очевидно, что поглощение Ци из плоти наносит сокрушительные раны). Как только количество Ци смертного падает до нуля, он умирает. А на вампира за такое убийство обрушивается дхармическое воздаяние.

Смертные, Добродетели и Ци

Добродетели Катаян может оказаться достаточно сложно применить к другим существам. У различных Шэнь есть свои магические Преимущества, которые возможно соотнести с Добродетелями Ци Куэй-дзин (их соотношения можно посмотреть в соответствующих главах). Но важнее всего определить значения Ци для смертных, поскольку с них Куэй-дзин питаются чаще всего.

Обычно смертные не могут использовать Ци (за исключением некоторых охотников за нечистью, смотри **Demon Hunter X**). Однако у них есть запас Ци, обычно равный 10.

Также у смертных есть постоянные значения Ци, но они не могут использовать никаких естественных для Куэй-дзин сверхъестественных сил – эти значения нужны только для защиты. Проще говоря, Инь смертного равно его Самоконтролю, а Янь – Храбрости. Сильные духом смертные могут быть хорошей закуской, по крайней мере, для Куэй-дзин.

Также у смертных есть Добродетель Души Хунь. Обычно, уровень Хунь смертных равен половине их Человечности, с округлением в большую сторону. И снова, смертные не могут использовать Хунь, чтобы применять какие-либо сверхъестественные способности. Хотя ходят слухи о некоторых мистиках, способных использовать силы своего Хунь.

У большинства смертных нет Добродетели Души П`о. Демон – личное проклятие Куэй-дзин. Однако у некоторых смертных есть зачаточное П`о. Если Человечность смертного снижается до 1, он получает равное 1 П`о, хоть он и не может использовать его как Куэй-дзин. Всякий раз, когда Человечность смертного падает ниже 1 (смотри The Vampire Players Guide, страницы 33-34), он не только получает Психоз, но и прибавляет 1 к своему уровню П`о. Такое обстоятельство может оказаться важным при действии определенных способностей Куэй-дзин – проклятые П`о смертные могут «слететь с катушек» и присоединиться к устраиваемым Куэй-дзин бойням.

При необходимости, по приведенным выше правилам можно расписать и Каинитов. Их уровень П`о равен 10 минус Человечность/Путь.

Голод

Как и Каинитов, Куэй-дзин сжигает голод. Если в теле Катаяна пять или менее единиц любого типа Ци, он считается проголодавшимся. И если увидит подходящий источник жизненной энергии, должен сделать проверку души Огня. Если у вампира две или меньше единицы Ци, то он крайне голоден. Он также должен сделать бросок души Огня, но в этих обстоятельствах П`о нужен всего один успех, чтобы довести вампира до Безумия.

Вампиры, несбалансированные в сторону Янь считаются проголодавшимися при пяти и менее единицах Ци, а неконтролируемыми при двух и менее. В последнем случае, вампир ищет Ци и ничего более. И автоматически впадает в состояние души Огня, если не тратит временную Силу Воли, чтобы этого избежать.

Способы Получения Ци

Низшие вампиры, Чин-мэй, могут получать Ци только из плоти смертных. Куэй-дзин тоже могут получать Ци таким образом, но не любят этого – такой способ считается грубым, в лучшем случае.

Большинство Катаян питаются, как и Каиниты, кровью. Единица Крови, богатой витэ, считается единицей Ци. Инь или Янь это Ци – зависит от обстоятельств и жертвы (смотри ниже «Кровь»).

Поскольку у вампиров Азии нет Поколений, ни один Катаян не «рождается», лучше понимая, как поглощать и направлять Ци. Но каждая Дхарма преподает йогу, сутры и другие упражнения, помогающие вампиру лучше понять внутренние течения своего Ци. И по мере лучшего понимания вампиром своего состояния, он обучается концентрировать, передавать и направлять Ци своего тела.

Плоть

Низшие Куэй-дзин, Чин-мэй и близкие к ним, могут питаться лишь человеческой плотью. Чин-мэй и другие вампиры с нулевым уровнем Дхармы не могут получать Ци каким-либо другим способом. Немногие Куэй-дзин, с каким бы то ни было положением, открыто признаются в поедании плоти. Однако ходят слухи, что некоторые дегенераты Квинконса и Золотых Дворов возвели этот способ в ранг кулинарного искусства.

Обычно такое застолье отвратительно и крайне раздражает. Большинство цивилизованных Куэй-дзин считает их, по меньшей мере, нечистыми и непристойными. А те Куэй-дзин, что были при жизни верующими Буддистами и Синтоистами люто ненавидят как этот способ питания, так и его практикующих. Редкие Дхармы его защищают. А большинство – запрещают полностью. И подобный каннибализм – верный путь к дхармическому падению.

Система. У среднего человека 10 «очков» плоти, и каждое такое очко считается единицей Ци. Куэй-дзин может с легкостью поглотить больше плоти, чем его утроба может, «по логике вещей», вместить. За один ход вампир может «отъесть» единицу Ци. Каждое «отъеденное» очко плоти причиняет жертве единицу повреждений. Ци, полученное из плоти, восстанавливается со скоростью заживления ран.

Плоть недавно убитых (до четырех часов) восстанавливает Инь и Янь одинаково. Плоть остывшего трупа содержит, преимущественно, Инь (считайте, 8 Инь и 2 Янь). А вампиры, пожирающие свою добычу заживо – распространено среди Чин-мэй – получают, преимущественно, Янь (считайте, 8 Янь и 2 Инь).

Кровь (Дхарма 1+)

Вампир, с Дхармой первого уровня может питаться кровью, так же, как любой Каинит. Обычные Куэй-дзин пьют кровь без всяких изысков, но аристократичные Мандарины часто облагораживают питие крови, превращая его в сложную и изысканную церемонию. Одно такое учреждение в Киото представляет собой «чайный домик» высшего класса, отдавая дань уважения старинному японскому искусству чайной церемонии. Сосуды там призваны как радовать эстетическое восприятие, так и питать посетителей. Ямы плоти Золотых Дворов часто скрывают менее уточненные комнаты для питания, в которых вампиры открыто питаются из запуганных – или доведенных до экстаза – сосудов.

Система. Большинство смертных содержит 10 единиц крови, которые вампир может перевести в Ци по принципу один к одному. Обычно, вампир автоматически превращает кровь в то Ци, которого у него меньше. А впоследствии чередует поглощение Инь и Янь.

Пример. У вампира Янь 3 и Инь 4. В данный момент у него есть единица временного Янь и три единицы временного Инь. Поглощая кровь, он сначала восстановит две единицы Янь, восстанавливая его до предела и уравнивая с Инь. Если вампир желает питаться и дальше, то он сначала восстановит единицу Инь, доводя свое временное Инь до 4, потом Янь и так далее.

Однако есть множество способов это правило модифицировать. Питание от благоговеющих или доведенных до экстаза жертв может привести к переизбытку Янь Ци. А доведенные до крайнего ужаса или печали дают больше Инь Ци.

В игромеханических терминах, вампир создает у своей жертвы нужное «настроение», сделав бросок Манипулирование + Ци нужного типа (сложность 6 или как назначит Мастер). Успех позволяет вампиру настроиться на нужное Ци жертвы. Получаемое Ци остается все того же типа, пока вампир не сделает другой указанный выше бросок, чтобы настроиться на противоположный тип Ци.

Отобранное таким образом Ци восстанавливается либо естественным путем, по мере восстановления жертвой обычного объема крови, либо при помощи вливания крови.

Дыхание (Дхарма 5+)

Вампиры с уровнем Дхармы 5 и выше могут извлекать Ци напрямую из «дыхания» жертв. Это «дыхание» - не смесь кислорода и углекислого газа, а, скорее, таинственная сила, питающая жертву. Из всех «низших» способов питания, этот предоставляет наибольшую широту в пропорциях поглощения Инь и Янь. Например, Куэй-дзин, вступивший во время питания в сексуальный контакт с жертвой, предположительно будет получать Янь Ци. А укравший «последний вздох» умирающего, скорее всего будет переполнен Инь.

Система. Куэй-дзин должен быть при своем рассудке (душа Ветра). Он должен иметь с жертвой физический контакт, и иметь доступ к одному из его естественных отверстий (не обязательно носу или рту). Затем вампир делает бросок атаки, используя значение той Добродетели Ци, которое желает поглотить. Жертва может сопротивляться броском Выносливости. Сложность обоих бросков равна 6, хотя Мастер может изменить ее, в зависимости от условий питания.

За каждый успех вампир получает единицу Ци в ход. Каждое вытянутое очко дыхания автоматически наносит жертве единицу повреждений, потому что у нее буквально вытягивают жизненные силы. Вампиру не обязательно вытягивать столько Ци, сколько успехов он набрал в броске. Ранить тоже необязательно. Более того, умный вампир украдет одно или два очка дыхания, а жертва об этом и знать не будет.

Если вампир не наберет успехов, то его атака не сработает. Но он может попробовать еще раз в следующий ход. Если вампир провалит бросок, он никогда не вытянет дыхание у этой жертвы, но может подпитаться ее плотью или кровью.

Вытянутое таким методом здоровье восстанавливается по очку в день. Мастера определенных боевых искусств могут сопротивляться поглощению дыхания. Для уточнения деталей смотри Demon Hunter X.

Поглощение дыхания и Шэнь

Мощь поглощения дыхания в том, что применяя его к другим Шэнь, можно вытягивать Ци не только из жизненной силы сверхъестественного существа, но и из запасов его магических сил. Принцип атаки остается тем же.

При нападении на другого Куэй-дзин или использовании упрощенных правил из Главы 8 для других Шэнь, каждая украденная единица Ци вытягивается из запасов жертвы и переводится в Инь и Янь вампира. Уровень здоровья не снижается.

При использовании правил из других линеек Мира Тьмы, Каиниты теряют Кровь, оборотни – временный Гносис, маги – Квинтэссенцию, подменыши – Гламур, призраки – Пафос, а мумии – Секхем. Все это переводится в Ци по принципу один к одному. Уровень здоровья не снижается, утерянные силы восстанавливаются обычными для сверхъестественных существ способами.

Осмос (Дхарма 6+)

Старейшины – Архаты и Бодхисаттвы – могут вытягивать Ци из самого мира. Они настолько настроены на потоки Ци, что могут питаться Ци, содержащимся в земле, воде и небесах.

Система. Когда вампиру нужно подпитаться, он проводит три хода в концентрации и делает бросок Инь или Янь против уровня местной Стены. Уровень Дхармы у вампира должен быть равен или выше уровня Стены, поэтому только действительно высокоразвитые Катаяны могут использовать этот метод регулярно. При успехе вампир получает 10 минус уровень Стены единиц Ци из природных Драконьих Потоков мира, с некоторыми отрицательными эффектами для окружающей среды. Однако, в одном и том же месте можно питаться таким способом не чаще раза в месяц, если вампир не желает это место опустошить (смотри ниже).

При провале броска или необходимости получить дополнительное Ци, придется применить методы посуровее. Вампир может освободить свое П`о, чтобы оно «выдрало» Ци из потоков мира. Для этого делается бросок П`о (сложность равна уровню местной Стены). Успех позволяет получить столько Ци, сколько необходимо. Однако это автоматически разрушает потоки Ци этой местности. Иногда это проявляется весьма наглядно – каэрны оборотней блекнут и рассыпаются прахом, узлы становятся серыми и инертными, а убежища – пустыми старыми зданиями. Драконьи Потоки местности в радиусе полутора километров за каждую выгрызенную единицу Ци считаются порченными, а любое Ци, впитываемое в этой местности пополняет запасы Ци Демона Куэй-дзин и автоматически вызывает состояние души Тени. Не стоит упоминать, что местные духи этим крайне возмущаются.

Трата Ци

Молодые Куэй-дзин могут тратить единицу Ци за ход. Но Катаяны с высокими значениями Дхармы могут тратить больше.

Трата Ци создает вокруг вампира ауру, которая ощущается существами, чувствующими Ци. Если за ход потрачено достаточно Ци (три и более единицы), то аура становится заметна даже обычным людям. Инь Ци создает жуткую, холодную ауру. А Янь Ци – сверкает и потрескивает.

Обычно, вампир может потратить за один ход Ци только одного типа (Инь, Янь или Демона). При использовании возможностей, требующих траты разных видов Ци, вампир должен потратить несколько ходов, используя каждый раз нужный сорт Ци. Однако Сила Равновесие позволяет обойти это правило.

Поднятие Тела

Как Каиниты тратят Кровь, так и Куэй-дзин должны тратить Ци, чтобы вставать по ночам. Использованная энергия настраивает тело вампира на определенный тип Ци.

Поднятый Ци вампир считается «настроенным» на Инь или Янь. Как только «настройка» принимается, вампир остается таковым, пока энергия, использованная для оживления тела, не рассеется. При использовании Инь Ци часто питаться не надо, что и объясняет определенные сложности удержания в плену Каинитами Куэй-дзин (кое-кого удалось схватить), которые прекрасно себя чувствовали после долгих перерывов в питании.

Инь. Использующий Инь вампир считается находящимся в «черном цикле». После одной траты вампиру не нужно «подзаряжать» себя в течение 10 ночей! Но использование Сил и тому подобного требует обычной траты Ци.

Но тело оказывается пропитанным отрицательными энергиями. В течение действия «заряда» вампира окружает зловещая аура, а сам он бледен, как труп. Сложность всех Социальных бросков при общении со смертными повышается на 1, но некоторые смертные, вроде поэтов, музыкантов и им подобным могут найти вампира очаровательным.

Янь. Использующий Янь вампир считается находящимся в «алом цикле». Янь Ци сгорает в теле очень быстро. Вампиры, заряжающие себя Янь, должны тратить по единице этой энергии каждую ночь, как Каиниты. Эти вампиры выглядят более человекоподобными и штрафов к Социальным броскам не имеют.

Нехватка Ци

Если в теле вампира нет Ци – он гниет и разваливается. Всякий раз, когда он должен тратить Ци – Силу использовать или просто подниматься по вечерам – используется уровень здоровья. И так до тех пор, пока двойная душа не покидает тело и Куэй-дзин прекращает свое существование.

Несбалансированность Ци

Добродетели Ци показывают, какое количество Ци определенного типа в своем теле может без злокачественных последствий использовать Катаян. Как уже указывалось, вампир может без проблем набрать больше Ци, чем указывает уровень его Добродетелей Ци. Но слишком увлекающийся этим вампир может впасть в несбалансированность – опасную «передозировку» Ци. Вампир, который часто поглощает больше Ци, чем способно без проблем выдержать его тело, может начать страдать от неприятных, раздражающих или смертельно опасных побочных эффектов.

В любом случае, вампир не может поглотить больше 10 единиц Ци любого типа, за исключением старейшин и других настолько же старых Катаян – по крайней мере, так говорят.

Постоянная Несбалансированность

Вампир считается пребывающим в состоянии постоянной несбалансированности, если у него постоянное значение одного Ци на три и более очка выше другого. Например, Инь 6 и Янь 3.

У постоянного дисбаланса есть некоторые полезные побочные эффекты. Например, вампир может управлять большим количеством временного Ци. Как прожженный выпивоха может выжрать больше алкоголя, чем выпивающие просто в компании, так и вампир с высоким значением Добродетели Ци может поглотить больше временного Ци того типа без злокачественных последствий. Более того, невероятные побочные эффекты могут нести и физиологические изменения – вроде устойчивости к боли вампиров Инь или устойчивости к солнечному свету вампиров Янь.

Личность несбалансированного вампира склоняется, преимущественно, или к отрицательным эмоциям или к маниям. Все несбалансированные персонажи получают Психоз, от которого нельзя избавиться, пока не будет исправлена несбалансированность. Психозы Инь могут включать в себя Депрессию, Рационализацию и Одержимость (смерть и мертвые). Психозы Янь могут включать в себя Манию, Множественную Личность и Одержимость (еда).

Другие побочные эффекты зависят от типа несбалансированности:

Несбалансированность Инь. Вампир с постоянным дисбалансом Инь слишком настроен на собственную смерть и отвергает свою живую сторону. Большинство из них изучают Синтай Кости. В любом случае, плоть его становится холодной и мертвой, а все штрафы от ранений уменьшаются вдовое. Вампир может использовать Выносливость, чтобы защищаться от огня (кожа становится липкой и покрытой холодным, черным веществом). Также, вампир становится холодным и невозмутимым – П`о нужен еще один успех, чтобы пробудить душу Огня.

Однако несбалансированный в сторону Инь вампир должен всегда на свое пробуждение тратить Инь. И чтобы поднять себя, он должен тратить Инь каждую ночь, а не раз в 10 суток. Кровь вампиров Инь холоднеет, а плоть мертвеет – это может вызвать проблемы, если вампир желает поддерживать дхармическую чистоту. Сложность всех бросков Хунь возрастает на 1 (вампир становится слишком бесчувственным, чтобы заботиться о своих поступках). Более того, он становится все более и более трупоподобным – всякий раз, когда вампир проваливает бросок Ци (любого типа) или попадает под солнечный свет, его Внешность навсегда снижается на 1, пока он не станет ходячим трупом с Внешностью 0. В Китае таких Куэй-дзин называют Ц`ин Ши или Сянь Ши. Естественно, ему будет сложно странствовать, а охотники за нечистью внесут его в свои списки целей, заслуженно или не заслуженно. Жители Срединного Царства более гостеприимны, чем Каиниты, но разлагающиеся зомби слишком устрашающи, чтобы это можно было вежливо игнорировать.

Несбалансированность Янь. Вампир с дисбалансом в сторону Янь слишком близок к своей человеческой стороне. Его плоть тепла, живого цвета и он выглядит дышащим. И что более важно, на него гораздо слабее влияет солнечный свет: непрямой солнечный свет вампир может выдержать без каких-либо последствий в течение часа, а прямой – в течение Выносливость *5 минут.

Однако страсти жизни у этих существ проявляются гораздо сильнее. П`о нужно на один успех меньше, чтобы пробудить душу Огня. И душа Огня вампира Янь может быть спровоцирована похотью или даже тягой к пище смертных. Вампир получает дополнительную единицу урона от атак огнем (избыточное Янь легко воспламеняется!). Катаян гораздо легче подхватывает человеческие и вампирские болезни – каждый месяц он должен делать бросок Выносливости, чтобы проверить, не стал ли он носителем инфекционных заболеваний (сложность варьируется в зависимости от среды проживания Катаяна). Также, вампир гораздо быстрее становится голодным – он считается проголодавшимся при пяти и менее единицах Ци, а неконтролируемым при двух и менее (смотри Голод).

И в конце концов – что крайне странно – Янь-ориентированный вампир достаточно жив, чтобы оплодотворить - или, в случае женщин, быть оплодотворенным – смертного!

Беременная вампирша должна поднимать себя при помощи Янь и тратить дополнительную единицу Янь для плода каждый день в течение беременности. Если она пропустит хотя бы день, то случится выкидыш. Если она собирается выносить ребенка до конца, то родившееся существо будет называться дампиром. Смертная, беременная от Куэй-дзин, выносит ребенка как обычно, если не будет непредвиденных обстоятельств. Этот ребенок тоже будет дампиром.

Временная Несбалансированность

Ременная несбалансированность наступает тогда, когда вампир поглощает временного Ци больше своего значения постоянного Ци. То есть, если вампир с Янь 4 поглотит 6 единиц временного Янь, то он будет считаться несбалансированным.

Когда бы находящийся во временном дисбалансе не тратил Ци – любого типа – существует риск возникновения неожиданной алхимической реакции. Если несбалансированный вампир проваливает любой бросок, который требует траты Ци – например, при использовании техники Силы, - то вся имеющаяся сверх Добродетелей Ци временная энергия вспыхивает или сгнивает, с разрушительными последствиями для тела. За каждую «сгоревшую» таким образом единицу Ци вампир получает очко непоглощаемых повреждений. Он может попробовать поглотить их броском Выносливости (сложность 8). Также он должен немедленно сделать проверку на душу Волн.

Если у вампира в теле совсем нет Ци определенного типа, то он считается автоматически впавшим в состояние временного дисбаланса. Так, вампир с двумя единицами Инь Ци и совсем без Янь Ци считается временно несбалансированным в сторону Инь, несмотря на уровень его постоянного Инь.

Исцеление Несбалансированности

Временный дисбаланс лечится легко – сбросьте лишнее и тело восстановится само.

Постоянный дисбаланс может быть исцелен лишь поднятием Добродетели Ци противоположного типа до нужного уровня (например, вампир с Инь 6 и Янь 3 должен поднять Янь до 4). Если такая коррекция невозможна - мало дхармически развитый вампир с Инь 8 и Янь 2 – то надо ждать, пока Дхарма не поднимется до нужного уровня. Ходят слухи, что некоторые Бодхисаттвы создали настой женьшеня на крови, который – при смеси его с нефритовым порошком и употреблением – защищает от эффектов дисбаланса. К сожалению, эти слухи ничем не подтверждены.

Исключением является вампир, уже ставший Ц`ин Ши. Хоть его плоть больше не разлагается, она себя и не исцеляет. Вампир оказывается заперт в гнилом трупе до тех пор, пока его не исцелят могущественные чары.

Сражение: Боевые Искусства

Многие Куэй-дзин изучают один или несколько видов Боевых Искусств – еще при жизни или у немертвых наставников. Навык Боевые Искусства заменяет Талант Драка. Начинающий мастер боевых искусств должен выбрать между жестким и мягким стилем. Мягкие стили включают в себя дзюдо, айкидо, шуайцзяо и тайцзичуань. Жесткие стили включают в себя карате, шаолиньское кун-фу, таэквондо и ушу. Ради игры, между разными стилями не создавалось никаких различий. Но игроки могут выбрать любой ради большей проработки персонажа.

В отличие от обычной драки, изучение Боевых Искусств требует дисциплины и сосредоточенности. Вампир, впавший в состояние души Огня или Волн, не может использовать Боевые Искусства.

Для мягких и жестких стилей сложность базовых боевых приемов варьируется:

Жесткие

Удар - 5. Пинок - 6. Захват – 6. Бросок – 7.

Мягкие

Удар - 6. Пинок - 7. Захват – 5. Бросок – 6.

Бросок. Удачно схватив противника, мастер боевых искусств может попробовать швырнуть его на землю. Прием требует броска Ловкость + Боевые Искусства, бросок повреждений равен Силе нападающего. Удачный бросок, при нанесении трех и более единиц повреждений, может оглушить противника. Оглушенные персонажи получают штраф -2 ко всем действиям на столько ходов, сколько было нанесено уровней повреждений.

За каждое очко сверх первой персонаж может выбрать для своего стиля один специальный прием.

Мягкие Стили

Контрбросок. Боец использует импульс движения противника против него самого. Защищающемуся не нужно хватать противника перед броском. Вместо этого он делает встречный бросок Ловкость + Боевые Искусства против броска Ловкость + Драка, Фехтование или Боевые Искусства противника. Если мастер боевых искусств наберет больше успехов, то он отражает атаку и немедленно попробовать кинуть противника наземь.

Отражающий Блок. Мастер боевых искусств, полностью сконцентрировавшись на обороне, может попробовать удержать противника от нанесения увечий и, одновременно, лишить его равновесия. Ставя блок, мастер перенаправляет импульс движения противника и делает бросок Ловкость + Боевые Искусства (сложность 6) против броска атаки противника. Каждый успех защищающегося убирает успех броска атаки нападающего. Если мастер наберет больше успехов, чем нападающий, то последний должен немедленно сделать бросок Ловкости (сложность 8) или упасть на землю и получить повреждения, равные его собственной Силе.

Нажим на Суставы. Удачно схватив оппонента, мастер боевых искусств может попортить или контролировать его, пережимая суставы и сосуды. Это может привести к переломам рук, ног и даже шей. Мастер боевых искусств должен сделать бросок Ловкость + Боевые Искусства для захвата и немедленно повторить бросок уже для нанесения увечий. За каждый успех наносится единица повреждений.

Удар Богомола. Наносится удар раскрытой ладонью по жизненным органам или, в случае неживых противников, по узлам Ци и скоплениям витэ. Сложность 7, урон удаляет Сила +1 Ци (для Куэй-дзин) или Крови (для Каинита). Для смертных – Сила +1 повреждений.

Разоружение. Сделав удачный бросок Ловкость + Боевые Искусства, боец может не только нанести врагу увечья, но и разоружить его. Бойцу нужно набрать, самое меньшее, три успеха. С пятью успехами можно забрать оружие себе.

Жесткие Стили

Пережимание Сосудов. Мастер боевых искусств может наносить удары по сосудам и потокам Ци в теле противника, нанося серьезные увечья. Сложность 8, урон – Сила +3.

Ломающий Блок. Блоки бойца становятся ударами, направленными на суставы противника. Делается обычный бросок Блока, но если боец наберет три и более успехов, то он еще и наносит урон, равный своей Силе.

Взмах Хвоста Дракона. Эта подсечка на вращении роняет противника мастера боевых искусств на землю. Считайте прием Броском, при котором бойцу не нужно захватывать противника. Сложность 8, урон – Сила противника.

Удар Локтем. Быстрый, жестокий удар, обычно наносящийся в ближнем бою в голову. Сложность 5, урон – Сила +1.

Удар Ногой с Разворота. Этот быстрый, мощный пинок наносит противнику серьезные увечья, да и выглядит круто. Сложность 7, урон – Сила +2.

Удар Грома. Этот наносимый в прыжке удар с полулета как изящен, так и сокрушителен. Сложность 8, урон – Сила +3.

Психозы

Куэй-дзин получают Психозы так же, как и Каиниты. Несбалансированность Ци так или иначе порождает Психозы. Катаян, проваливший бросок сопротивления душе Тени, немедленно, впав в одержимость, получает Психоз.

Диаблери

Куэй-дзин не практикуют Диаблери как таковое, хоть они и способны пить кровь друг друга или Каинитов, а также других разумных существ. Поглощение крови Катаяна дает Ци, объем которого равен количеству Ци жертвы. А крови Каинитов – количеству поглощенного витэ. Но с помощью Силы Ци`ю Ма Катаяны способны поглощать и души – смертных, Шэнь и даже Кин-дзин.

Опыт

Куэй-дзин, конечно, способны развивать свои Способности – более того, это необходимо для развития в определенных Дхармах. Но Мастера не должны разрешать развивать Способности как попало. Наиболее типичная черта приключенческих историй Дальнего Востока – поиск знаний и развитие мастерства. Это гораздо больше, чем простая трата очков опыта. Для развития Черт и Способностей до высших уровней персонажам может понадобиться немало попутешествовать в поисках духа или Бодхисаттвы, чтобы испросить у них наставлений. (Конечно, персонажам придется показать себя достойными обучения. Это может быт центром множества историй…)

Таблица распределения очков опыта	
Новая Способность	3
Новая Сила	10
Атрибут	Текущее значение *4
Способность	Текущее значение *2 (3 для Боевых Искусств)
Сила	Текущее значение *8 (У Катаян нет «клановых Дисциплин», поэтому стоимость развития всех Сил одинакова)
Добродетель (Инь, Янь, Хунь)	Текущее значение *3 (2, если сбалансирован в сторону Добродетели)
Добродетель (П ` о)	Текущее значение
Сила Воли	Текущее значение

Развитие Добродетелей

Мастера и игроки уже должны понимать, что развитие Добродетелей – ключ к развитию множества возможностей и защит Куэй-дзин. И в любом случае, следование Дхарме, так или иначе, связано с познанием одной или нескольких Добродетелей.

Такие стремления могут породить весьма интересную игру. Например, вампиром с высоким значением Инь, который должен стремиться «вырваться из своей ракушки» и обрести Янь, пока он не сошел с пути своей Дхармы или поддался несбалансированности. Во все Эпохи такие принудительные изменения приводили к донкихотству и двуличию, потому что вампирам приходилось, образно выражаясь, переделывать свои личности, чтобы выдерживать испытания Великого Цикла.

Развитие Инь

Вампиры, желающие развить Инь, проводят много времени – подчас, целые человеческие жизни – изучая свою неживую природу. Инь можно развить, общаясь с призраками (или – что отвратно – пожирая трупы). Вампиры с более пристойными наклонностями могут развивать свое Инь изучая пределы и возможности своей неживой природы. Например, медитируя на кладбищах или развивая нечеловеческий (не обязательно чудовищный, просто чуждый) характер. Вампиры Инь обычно оставляют мир смертных позади, предпочитая изучать его более необычные стороны. Постоянное сдерживание души Огня – еще один способ проявить приемлемость к развитию Инь.

Развитие Янь

Вампиры, желающие повысить Янь, должны неустанно искать свое место в Великом Цикле, а потом делать все, чтобы врасти в это место. Янь рождается из действия, через связь с миром смертных и стремление к активным переменам. Чтобы повысить Янь, Катаян должен стремиться и наслаждаться эмоциями и ощущениями. Сегодняшнего дня никогда не может быть достаточно - вампиры Янь всегда должны стремится к развитию и приходящим с каждым новым днем потрясениям. Янь может быть развито через поколения жизни с семьей смертных, активное участие в общественных переменах или каким-либо другим навязыванием своей воли Великому Циклу. В общем, чтобы иметь возможность поднять Янь, вампир должен быть отважен, страстен и жаждать не-жизни.

Развитие Хунь

Путь Хунь – честь и прямота. Такая жизнь сложна для смертных – и практически невозможна для Голодных Духов.

Вампиры, желающие развить Хунь, всегда должны действовать согласно моральным нормам и правилам. Вообще, это означает почитание семьи, Двора, Пути, Дхармы, Пятеричного Пути и других традиций общества Куэй-дзин.

Развитие П`о

Вампирам, стремящимся развить П`о нужно лишь предаваться порокам, вести себя порывисто и несдержанно – вообще, любым способом порочить себя и своих правителей. Демона растить легко…

Вера

Последователи даосизма, буддизма, синто, чхондогё[2] и других религий Дальнего Востока могут иметь Истинную Веру. Мы не осмелимся расписывать черты каждой религии Срединного Царства, а проявления Веры лучше оставить на откуп Мастерам. Но ниже указаны несколько основных способов ведения религий Азии в хронику.

Система. Вообще, последователи этих религий не размахивают священными символами и не охотятся на опасных для них Катаян. Скорее, изгоняя «злого духа» (и делая бросок Истинной Веры против П`о вампира), верующий может заставить Куэй-дзин раскаяться, а при трех и более успехах – даже заставить убежать от стыда. Истово верующий синтоист может держать зеркала, отражающие чудовищность П`о. Вампир исполняется ненавистью к самому себе и убегает.

Некоторые истово верующие священники могут создать защитный барьер против Куэй-дзин, изображая на полосках бумаги соответствующие сутры. Они заставляют Куэй-дзин сделать бросок П`о, чтобы преодолеть святость защищаемого места. Как только защита преодолевается – барьер исчезает. Некоторые святыни – преимущественно храмы и тории, находящиеся в местах, богатых Ци – благословлены такими же защитными свойствами.

На Куэй-дзин нормально воздействуют христианские, мусульманские, иудаистские и другие монотеистические проявления Истинной Веры. Заметьте, что Преимущества*Истинная Вера* у Катаян нет. Вампиры Востока знают, что из-за своего положения в кармическом цикле они совершенно отрезаны от милости Небес. Только через дхармическое совершенствование и очищение они могут получить искупление грехов своих.

Окончательная Смерть и Оцепенение

Однажды умерев, Куэй-дзин не собираются умирать снова. Да и убить их нелегко. У Куэй-дзин то же количество уровней Здоровья, что и у Кин-дзин. И увечья они получают общими способами. Куэй-дзин, доведенный до Оцепенения, но имеющий в теле Ци, умирает – его душа покидает тело и укрывается в близлежащих Зеркальных Землях. Ее можно обнаружить и воздействовать подходящими способами. Катаяны называют это состояние Малой Смертью.

Дух в этой ситуации достаточно беспомощен и не может сделать почти ничего – только витать поблизости и пытаться исцелить тело. Восстановление одного (и только одного) уровня Здоровья стоит единицу Ци. Время восстановления занимает столько ночей, сколько у Куэй-дзин есть постоянного Инь. Как только исцеление завершается, вампир может встать и продолжить свое существование. Он имеет одну и

только одну единицу Ци. А также должен сделать бросок на сопротивление душе Тени, чтобы определить, Хунь или П`о контролирует тело.

Если Катаян, не имея в теле Ци, теряет все Здоровье, или если он уничтожен, получив множество непоглощаемых повреждений, то он обретает Окончательную Смерть. Он не смог пройти путь Дхармы. Душа вампира уходит в забвение и дальнейшая ее судьбы неизвестна. Может быть ей даруется милость реинкарнации. А может быть, она навсегда попадает в Йоми. Ни один Куэй-дзин не пережил этого состояния, и Бодхисаттвы говорят о них с печалью в голосе. В игромеханике это не значит ничего – персонаж мертв, и надо делать нового.

Огонь

Как и Каинитам, огонь наносит Куэй-дзин непоглощаемые повреждения. Но некоторые способности Катаян в большей или меньшей степени защищают от него. Конечно, Куэй-дзин, освоившие Силу Синтай Призрачного Пламени, используют огонь в качестве оружия – хоть это и является палкой о двух концах. Катаяны с постоянным дисбалансом в сторону Инь частично устойчивы к огню. Но это свойство уравновешивает серьезный недостаток – не все вампиры желают становиться склизкой, изъеденной червями кучей гнили.

Лечение

Куэй-дзин лечатся так же, как и Каиниты – просто замените Кровь на Ци. Для исцеления подойдет как Инь, так и Янь. Непоглощаемые повреждения лечатся общими способами.

Поднятие Физических Атрибутов

Катаяны не поднимают Физические Атрибуты так же, как Каиниты. Но те, что используют Силы Синтай, могут потратить Ци и поднять Атрибут (смотри «Силы Синтай »).

Путешествия по Мирам Духов

Катаяны проводят в Мирах Духов больше времени, чем Каиниты. Полный обзор путешествий по Мирам Духов, боев и тому подобного в книге подобного объема невозможен. За детальной информацией о Мирах Духов обращайтесь к **Werewolf: The Apocalypse** и его дополнению **Umbra: The Velvet Shadow**, а также **Mage: The Ascension** и **Wraith: The Oblivion**.

Для тех из вас, кто не может потратить около сотни зеленых для игры в Вампиров, здесь приводятся крайне упрощенное описание методов странствий по Мирам Инь и Янь.

Стена

Миры Духов отделены от Срединного Царства загадочным барьером, известным, как Стена. Она не дает взаимодействовать мирам материи и духа. В одних местах она сильнее, в других – слабее. Но есть она всегда. Обычные смертные не могут почувствовать Миры Духов, те из них, что почувствительнее, могут ощутить «зловещую» ауру в тех местах, где Стена тонка.

Уровень Стены разнится от 9 (сильнейшая) до 2 (слабейшая). Эта градация указывает сложность пересечения Стены с одной или другой стороны, без разницы, материален ли странник или эфемерен. Странник должен иметь определенные силы, чтоб хотя бы попытаться пересечь Стену – обычный смертный на это не способен, даже в месте, где уровень Стены равен 2. На ушедшего за Стену странника невозможно воздействовать какими-либо материальными предметами. Но на это не способен и он. Однако некоторые основанные на Ци атаки могут на него подействовать.

Мощь Стены прямо связана со свободным Ци – чем меньше Ци, тем выше уровень Стены. Вообще, наивысший уровень Стены держится в местах, полных скептицизма и неверия в сверхъестественное.

Стена	Обычное место	Свободное Ци
9	Банк, научная лаборатория	Отсутствует

8	Центр города или делового района	Мало
7	Спальный район	Мало
6	Сельская местность	Средне
5	Глушь, кладбище	Средне
4	Хорошо сохранившийся синтоистский храм	Средне
3	Сверхъестественное место	Много
2	Сильнейшие Драконьи Гнезда	Много

Странствие по Мирам Духов

Существа, полные Янь – оборотни и феи – с очень большим трудом могут переходить в Миры Инь. Соответственно, существа полные Инь – призраки – имеют не меньше проблем, пытаясь добраться до Миров Янь. Куэй-дзин, благодаря страданиям в Мирах Йоми, могут, в теории, странствовать по всем мирам – хотя это требует от них траты Ци и или подходящего ритуала или высоких уровней Инь и Янь Пран. Обычные способы пересечения Катаянами Стены вкратце описаны ниже. Другие Шэнь владеют своими способами пересечения Стены, хотя, по решению Мастера, приведенные ниже способы могут сработать и у них. Мастерам стоит использовать эти способы как базу, но они могут создавать и свои системы для историй, включающих в себя странствие через барьер миров.

Точка назначения зависит от использованной способности и места перехода. Естественно, из пещеры или с кладбища легче попасть в Миры Инь, чем в Миры Янь. А вообще, Мастер должен решать этот вопрос, основываясь на использованных игроком способах.

Инь и Янь Праны

Куэй-дзин, владеющие пятыми уровнями Инь или Янь Пран, могут преобразовать свои тела в Ци и, таким образом, перемещаться между мирами. Детали ищите в описании Сил.

Вход в Драконье Гнездо

Куэй-дзин могут входить в Миры Духов в некоторых Драконьих Гнездах, где уровень Стены низок (5 и ниже). Эти богатые Ци места можно использовать в качестве природных врат между мирами.

Основное преимущество этого способа – его относительная простота. Куэй-дзин, желающий войти в Миры Духов этим путем должен провести обряд Прошения, превзойти плотность Стены сосредоточением своего Ци и шагнуть внутрь.

Однако есть и весьма суровые недостатки. У Драконьих Гнезд обычно имеются защитники – или местные Шэнь, поддерживающие целостность и гармонию Гнезда, или духи, которым приказано защищать определенные входы в Миры Духов. Куэй-дзин, желающие использовать охраняемое Гнездо как врата, должен либо получить разрешение хранителей, либо победить их в бою или еще каком-нибудь соревновании.

Кроме того, Драконьи Гнезда ведут в определенные места Миров Духов. Персонажи должны убедиться, что избранное ими Гнездо ведет туда, куда им надо.

Система. Как только персонаж находит подходящее Гнездо, Мастер должен решить, охраняется оно или нет. А если да, то что нужно сделать, чтобы получить разрешение хранителей на проход или победить их. Если персонажу повезло получить доступ к Гнезду, то он должен провести обряд Прошения и сделать бросок или постоянного Инь или постоянного Янь, что будет подходящим, со сложностью, равной уровню местной Стены +4 (минимум 6). Для перехода нужен только один успех. Мастер может повысить сложность для персонажей с высокими значениями Янь при входе в Миры Инь и наоборот.

Скользить по Языку Дракона

Используя Драконьи Потоки, Куэй-дзин могут перемещать себя и других на огромные расстояния. Потоки соединяют два или более Драконьих Гнезд друг с другом. На каждом конце пути лежат врата или портал. Таким образом, странники могут войти в Шлюз и выйти в любые врата, через которые Драконий Поток проходит. Как только врата открываются, тем же путем могут странствовать и другие. Куэй-дзин могут даже повстречать друг друга. Раз в год (на день Нового Года) связь между шлюзами должна обновляться (смотри обряды созидания Шлюзов и зачарования нефрита для странствий по Драконьим Потокам). Как только Шлюзы созданы, каких-то особых обрядов для их обнаружения или открытия не надо.

При входе в Шлюз поток Ци начинает светиться и становится похож на текущую реку. Легкие вариации в цвете указывают как на тип Ци, так и на ведущие в различные места рукава. Путешествие по потокам Ци выводит странника из Срединного Царства в Зеркальные Земли. Поскольку Драконьи Потоки текут все еще достаточно близко к «поверхности» Срединного Царства, одаренные смертные могут почувствовать странствующего Куэй-дзин, когда они проходят используют Потоки.

Странствие по Драконьим Потокам напоминает проход по Лунному Мосту (смотри Werewolf: The Apocalypse). Но Скольжение по Языку Дракона больше напоминает сплав по реке, чем пешее путешествие. Куэй-дзин, желающие использовать Драконьи Потоки, должны сначала подготовить кусочек нефрита в форме лодочки. Если ее поместить в середину Потока, она начнет увеличиваться, пока не достигнет размеров сампана[3]. Странники садятся в лодку и плывут по потоку Ци в нужное им место. Неподготовленный специальным ритуалом нефрит для этого бесполезен. Хоть путешествие и походит на ленивый сплав, оно достаточно быстро и занимает тысячную часть того времени, которое путешествие на то же расстояние занимает в реальном мире.

Ходят слухи о Драконьих Потоках, которые ведут прямиком в Миры Духов, а не соединяют два места в Срединном Царстве. Эти реки Миров Инь и Янь защищаются так же хорошо, как и Драконьи Гнезда.

По Следам Краба

Другой способ перехода в Миры Духов схож с тем, что оборотни называют «Шаг в Сторону». Благодаря своей врожденной связи со сверхъестественными мирами, Куэй-дзин надо всего лишь ненадолго сосредоточиться на специально подготовленном кусочке нефрита и бросить его на землю в символ того, что нефрит займет место вампира в Срединном Царстве, пока его нет. Затем они могут шагнуть сквозь Стену. Только надлежащим способом подготовленный при помощи ритуала Зачаровывания нефрит может быть использован с этой целью. Другой нефрит – неважно, насколько тот прекрасен или волшебен – для этого не подойдет.

В отличие от Хенгейокай, Куэй-дзин не нужны отражающие поверхности, чтобы спроецировать себя сквозь Стену – лишь их нефритовые фигурки. Если фигурка не уничтожена или вампир не желает выходить из Зеркальных Земель в том месте, где он входил, то второй фигурки для выхода ему не требуется. Он может использовать фигурку в качестве маячка, если он пожелает вернуться в материальный мир в том месте, где он ушел в Миры Духов. Если он пожелает выйти в другом месте или если фигурка будет уничтожена, то для выхода ему потребуется вторая фигурка. Когда бы путешествие ни закончилось, фигурка рассыпается. Если фигурка была применена в Мирах Духов, чтобы Куэй-дзин мог выйти, то она разрушится при его следующем переходе, в какой бы мир он не входил. Если у странника больше нет фигурок, а примененная изначально - уничтожена, то чтобы выйти в Срединное Царство вампир должен найти соответствующие врата.

Используя нефритовые фигурки, Куэй-дзин может проходить сквозь Стену, не тратя Ци, но это занимает некоторое время. Чтобы настроиться на фигурку и перейти, страннику нужно минимум 5 минут. А

если нужно поторопиться, то ускорить переход можно тратой Ци. Обычно, для перехода не требуется никаких бросков. Трата единицы Ци – сообразно с миром, в который Куэй-дзин направляется – позволяет ему сделать бросок, согласно приведенной ниже таблице, чтобы определить, насколько быстро он переберется сквозь Стену. Для этого делается бросок Восприятие + Оккультизм против уровня Стены.

Успехи	Время на переход
Провал	В данный момент перейти невозможно
0	10 минут (обычное время удваивается)
1	4
2	2
3	1
4 и более	Мгновенно

В Миры Духов могут войти несколько Куэй-дзин – или используя свои фигурки, или следуя за проводником. При переходе с проводником, все стремящиеся пройти сквозь Стену должны держаться за руки или быть в физическом контакте вообще. При этом, все прибывают в одно место и в одно время. Если проводник делает бросок для ускорения, то результаты распространяются на всех.

Несмотря на то, что фигурка магически связана с определенным Куэй-дзин, ее невозможно использовать, чтобы ему навредить или его отследить. Самое плохое, что можно сделать – уничтожить ее. Даже если ее перенести в какое-нибудь опасное место, желая навредить владельцу фигурки, она выведет своего хозяина в месте начала путешествия, а не туда, где она лежит.

Сражение

В Мирах Духов Куэй-дзин используют параметры духов - Ярость, Гносис и Сила Воли. И применяют их так же, как и духи. Для Куэй-дзин, Ярость – П`о, Гносис – Хунь, Сила Воли остается той же самой. Также, в Мирах Духов Куэй-дзин добавляют постоянное значение подходящей Добродетели (Янь для Миров Янь, Инь для Миров Инь, П`о для Йоми) к своему Здоровью, чтобы определить, какое количество урона могут выдержать их тела. Если в Мирах Духов Здоровье Куэй-дзин доведено до ноля, то он немедленно растворяется и считается обретшим Окончательную Смерть.

Зеркальные Земли

Граничащая в Мирах Духов со Стеной местность называется Зеркальными Землями. Они так названы, потому что являются призрачным подобием близлежащих областей Срединного Царства. Переходя через Стену, Куэй-дзин оказывается в Зеркальных Землях Инь или в Зеркальных Землях Янь. В Зеркальных Землях странствие идет с обычной скоростью.

В Зеркальных Землях Куэй-дзин может автоматически переключать свое зрение и наблюдать за происходящим, как в Мирах Духов, так и в материальном мире. Переключение занимает один ход. Наблюдая за одним миром, Куэй-дзин не может следить за другим.

Ткань и пути

Усилием воли, странники могут уйти из Зеркальных Земель вглубь Миров Инь или Янь. Это странствие опасно. Там больше нет порядка - во многих местах буйствуют дикие духи, в некоторых установилась тирания устроивших диктатуру министров, а некоторыми полностью завладели демоны из Миров Йоми.

Большая часть Миров Духов состоит из запретных зон – необработанной духовной энергии. Шэнь называют такие места Тканью. Ткань Янь обычно называется эфемерой, а Инь – эктоплазмой. Разницы между ними никакой, и они одинаково населены странствующими духами и потерянными душами.

Ткань Миров Янь походит на идеализированную или деградировавшую копию своего аналога из реального мира. Например, Ткань в районе синтоистского храма может быть невероятно спокойной, покрытой прудиками и лепестками вишни. А Ткань в районе загрязненного токсичными отходами болота может быть покрыта стенающими деревьями и пузырящейся слизью.

В Мирах Инь Ткань охвачена одноцветной бурей мятущихся туманов и полуразличимых образов. Призраки называют ее Бурей. В этой Буре бушуют завывающие вихри, блуждают острова и проливаются дожди костей и кожи.

Странствие в глубины Миров Духов проходит достаточно субъективно, и занимают настолько много или мало времени, насколько посчитает нужным и интересным Мастер. Вообще, для этого лучше иметь проводника из духов или оставаться на Драконьем Потоке. Если странник сбивается с Потока, то он теряется в Мирах Духов. Со всеми неблагоприятными последствиями.

Драконьи Линии – сильные потоки Ци материального мира. Таким образом, в Миры Духов можно достаточно легко войти в месте, где Ци сильно, а потом пройти или сплавиться по нужному Потоку до другого богатого Ци места. Выкладывать здесь детальную карту потоков Ци Срединного Царства бессмысленно, но стоит указать несколько мест, особенно богатых Ци. Гора Фудзи – перекресток многих Драконьих Потоков, как и гора Агунг[4] в Индонезии, храм Шаолинь в Китае и многие святыни оборотней в Корее. Недавно многие потоки Инь сместились в сторону Камбоджи и Вьетнама, так как Шторм буквально вскипел от злых призраков, наслаждающихся бойнями, устроенными там последние несколько десятилетий.

Царства

В Ткани каждого Мира Духов – бесчисленное количество Царств. Царства – «измерения - пузыри», созданные из Ткани и населенные невероятно разнообразными духами. В Срединном Царстве этими измерениями обычно управляет один или несколько высших духов. В течение Второй и Третьей Эпох эти духи и их Царства служили Божественному Воплощению Нефрита и Великому Циклу во всеведающей Небесной Канцелярии. А теперь божественной структуры власти больше нет, и эти Царства – не намного больше, чем кучка феодов, возглавляемых враждующими военачальниками.

Каждое Царство «реально», но все их физические законы устанавливает Мастер по своему усмотрению. Примеры Царств духов приведены в дополнении к **Wraith: The Oblivion - Dark Kingdom of Jade.**

Несбалансированность Душ

Как и Добродетели Ци, Добродетели Души могут оказаться несбалансированности, хотя эта перемена больше зависит от выбора самого Куэй-дзин. Как и в случае с Добродетелями Ци, если у вампира одна Добродетель на три и более единицы выше, чем другая, то вампир становится несбалансированным в сторону этой Добродетели.

Несбалансированность П`о достаточно проста. Она не только позволяет П`о иметь больше кубиков для броска, чем Хунь, но и позволяет Демону раз за ночь попытаться пробудить состояние души Тени когда и где сам пожелает. Такие вампиры большую часть времени делают то, что пожелает Демон, а не высшая душа.

Но и переизбыток Хунь не менее губителен – в конце концов, Куэй-дзин являются порождениями обоих крайностей. И их карма – принять П`о, а не полностью отрицать его существование. Если у вампира несбалансированно Хунь, то он не может тратить временную Силу Воли для получения автоматических успехов. Хоть Сила Воли и контролируется Хунь, душа в настолько подавленном состоянии не способна действовать с максимальной эффективностью.

Состояния Душ

Куэй-дзин, во-первых, и основных, являются душами в мертвых оболочках. Они понимают, что их духовная жизнь – штука хрупкая и сложная. Стоит только Катаяну начать жить достойно и гармонично, как потребности не-жизни неизбежно приведут его к свершению эгоистичных, разрушительных и даже чудовищных деяний.

Великий Архат Сюэ называл «нормальное» состояние души Куэй-дзин «душой Ветра», потому что в этом состоянии вампир идет по жизни спокойно и прямо. Если вампир находится под воздействием души Ветра, то в нем преобладает Хунь, и персонаж способен действовать разумно и целенаправленно.

Время от времени обстоятельства подавляют душу Ветра, заставляя вампира творить постыдные дела и даже полностью поддаваться Демону. Эти состояния – душа Огня, душа Волн и душа Тени – описаны ниже.

Душа Огня

Душа Огня – безумие, чистое и незамутненное. Поддавшиеся ей Куэй-дзин – дикие чудовища, переполненные яростью. Невежественные Куэй-дзин называют это состояние «Безумием», и разницы между этими состояниями мало. Если Куэй-дзин поглощен душой Огня, то он считается впавшим в Безумие.

Катаяны сопротивляются душе Огня при помощи Инь. Если обстоятельства грозят впадением в душу Огня, игрок делает бросок постоянного значения Инь и противопоставленный ему бросок П`о. Обычно, сложность для каждой стороны равна 6, но она может быть изменена по усмотрению Мастера, если побуждение было действительно серьезным. Бросок продолженный и может занять от одного до пяти ходов. Если П`о наберет 2 и более успехов, то Куэй-дзин впадает в душу Огня. Если 2 и более успехов набирает Инь, то вампир подавляет позывы души Огня. Если за пять ходов не победила ни одна из сторон, то угроза попадания под власть души Огня спадает. Пока идет противоборство, персонажа разрывают внутренние противоречия. Он не может тратить временную Силу Воли ни на что, кроме сопротивления душе Огня (или, если игрок пожелает, на ускорение ее приближения).

Возможные Побудители:

- Неудача, особенно перед группой наблюдателей
- Унижение
- Голод
- Оскорбительное поведение

- Сильное волнение
- Угроза другому члену семьи

Душа Волн

В ослабляющем состоянии души Волн Куэй-дзин полностью поддается порывам ужаса. Это состояние – названное так потому, что Куэй-дзин в его хватке полностью поглощен волнами страха – считается особенно позорным для Голодных Духов, которые стремятся избежать его любой ценой, особенно пред лицом своих вассалов. Душа Волн по сути своей сходна с Алым Ужасом.

Куэй-дзин сопротивляется душе Волн при помощи Янь. Если обстоятельства грозят впадением в душу Волн, игрок делает бросок постоянного значения Янь и противопоставленный ему бросок П`о. Дальнейший процесс схож с сопротивлением душе Огня.

Возможные Побудители:

- Огонь
- Солнечный свет
- Появление могущественного демона, вроде Повелителя Яма

Душа Тени

Из всех состояний души, эту страшатся больше всего. Во время действия души Тени, внутренний Демон стремится установить свою власть над вампиром. Когда Катаян впадает в состояние души Тени, он начинает духовную войну против побуждений и позывов П`о. Если он проигрывает войну, то покоряется, и на сцену выходит натура П`о – возможно, заставляя персонажа творить то, что его высшая душа сочла бы отвратительным. Несколько провалов на сопротивление П`о подряд могут сбить персонажа с пути Дхармы и свести о уровня Чин-мэй, и даже хуже.

Душа Тени, образно выражаясь, пробудила тысячелетия дебатов, построения теорий и ведения конфликтов. Некоторые Катаяны очень страшатся этого состояния, заявляя, что оно отражает их ошибки и неудачи. Эти вампиры считают душу Тени незримой уздой Повелителей Яма.

Другие вампиры, в свою очередь, принимают душу Тени, а кое-кто и почитает ее. Для этих Катаян, душа Тени естественна и обычна, как питание. Поскольку они, будучи вампирами, и так заперты между жизнью и смертью, то почему та же судьба постигла и их души? Только испытав позывы Демона можно истинно познать себя.

Сопротивление душе Тени идет при помощи Хунь. Если обстоятельства грозят впадением в душу Тени, игрок делает бросок Хунь и противопоставленный ему бросок П`о. Дальнейший процесс схож с сопротивлением душе Огня. Однако если побеждает П`о, то его Архетип берет власть над телом вампира на одну сцену. Под властью П`о вампир должен играть по правилам Демона. Мастер может взять управление на себя, если считает, что игрок не справляется.

Возможные Побудители:

- Нарушение заповедей Дхармы или личной чести
- Провал броска Силы воли
- Пробуждение после души Огня или Волн
- Неудачное применение некоторых Сил, вроде Сил Демона
- Сильный стресс, позор или шок
- Обстоятельства, описанные в Архетипах П`о

Солнечный свет

Куэй-дзин не настолько уязвимы к солнечному свету, как Каиниты, но и им все же трудно его выдерживать. В частности, вампиры с высоким содержанием Инь в телах под солнечным светом гниют. Катаяны Квинконса утверждают, что эта уязвимость – результат проклятия И, Божественного Лучника. Вампиры других стран говорят о немилости Аматэрасу или гневе небесных духов. Фактически, разницы тут мало.

Вампир может противостоять концентрированному Янь Солнца в течение Выносливость минус постоянное Инь минут. В любом случае, он не может находиться под прямым солнечным светом больше 9 минут, если не страдает от несбалансированности Янь. Это ограничение времени кумулятивно, и обнуляется каждые 24 часа. Вампир с Выносливостью 5 и постоянным Инь 3, который на минуту вышел под Солнце, затем ушел на час в помещение и снова вышел на свет, через минуту начинает страдать от его воздействия.

Как только «спокойный период» заканчивается, вампир начинает гнить. Каждый ход Катаян теряет единицу Здоровья, единицу всех Физических Атрибутов, единицу Внешности и единицу временного Инь. Как только уровень всех Физических Атрибутов достигает нуля, Катаян лишается возможности двигаться.

Под солнечным светом вампир вообще не может тратить Инь Ци, что делает невозможным для него «выжать яд» из своего тела. Более того, за каждый ход гниения, вампир теряет единицу временного Инь, потому что солнце, образно говоря, выжигает его. Если количество временного Инь, таким образом, падает ниже уровня Выносливости, то вампир продолжает гнить.

Но вампир может потратить Янь Ци, чтобы сопротивляться этим эффектам. За каждую потраченную единицу Янь вампир может игнорировать штрафы в течение хода.

Процесс разложения под солнцем считается получением непоглощаемых повреждений. Каждый исцеленный уровень Здоровья восстанавливает и другие последствия, хотя временное Инь придется восстанавливать обычным способом. Вампиры с постоянной несбалансированностью Инь (смотри «Несбалансированность Инь») не могут восстановить свой первоначальный облик и частенько продолжают страдать от постоянного гниения.

Дневной сон

Куэй-дзин используют Хунь или Дхарму – смотря, что выше – как замену Человечности, когда производится бросок на возможность пребывания бодрствующим в течение дня. Так, хоть они и более устойчивы к свету солнца (смотри выше), немногие Катаяны способны на продолжительную дневную деятельность. Большинство проводит светлое время суток во снах (или, что более вероятно, в кошмарах).

---

[1] — Комментарий Чжан Юя к классическому тексту. Перевод В. В. Малявина.

[2] — Национальное религиозное движение Кореи, возникшее в XX веке в качестве преемника движения Тонхак XIX века. С корейского языка переводится как *Небесный путь*. Вобрало в себя элементы буддизма, конфуцианства, христианства и даосизма, впоследствии на основе чхондогё возникло множество различных сект и религиозных течений. Число приверженцев в Южной Корее в начале XXI века — 1,13 миллиона человек.

[3] — Лодка – плоскодонка. Длина до 9 м, ширина до 3 м. Для гребли используют 1—2 кормовых весла. Современные чаще оснащаются подвесным мотором внутреннего сгорания или же электрическим. Многие сампаны, особенно старых конструкций, могут ходить под прямым парусом из циновок. Служат главным образом для грузопассажирских перевозок, но могут быть и жильём и лавкой торговца и мастерской.

[4] — Вулкан острова Бали.

Глава 6. Срединное Царство

Он упал под экспресс
И был смыт с его колес.
Экспресс продолжил свой путь.
Он сделал то же.

Она старше скал, среди которых сидит, как вампир, она умирала множество раз и познала тайны гробницы, она погружалась в глубины морей и путешествовала за драгоценными тканями с восточными купцами.

– Уолтер Патер.

Срединное Царство, как Куэй-дзин называют свою немалую часть земного шара, занимает треть суши и половину населения мира. Это и величайшая тайна Мира Тьмы. Кланы Запада видели лишь малую часть его величия, а поняли и того меньше. Камарилья, Шабаш и независимые кланы видят Китай, Японию, Корею и страны Юго-Восточной Азии почти так же, как их современники 500 лет назад – как загадочные царства, полные неизмеримыми богатствами и мощью.

В своих суждениях они наполовину правы. Срединное Царство действительно таинственно, но не так, как они предполагают. Страны Азии – как их смертная, так и сверхъестественная стороны – не походят ни на что привычное или удобное для Каинитов. Большая часть Азии находится под властью авторитарных режимов. Права, пресса, экономика, свобода передвижения и слова строго, а порой и жестоко, контролируются. Каиниты, привыкшие собираться в городах вокруг определенных слоев и субкультур, во многих центральных городах Азии не смогут ничего. Во многих местах роскошь, воспринимаемая на Западе как само собой разумеющееся, - СМИ, быстро доступные товары и услуги, транспорт – весьма редка, если доступна вообще.

И это лишь то, что касается смертных. Куэй-дзин и другие Шэнь Срединного Царства составляют одну из самых грозных сил Мира Тьмы. Немногие Каиниты, которые установили долгосрочные контакты с Катаянами, поражены самой сутью аборигенов – обладателей странных сил и магии, защит и иммунитетов к угрозам, которые быстро бы свалили могущественнейшего и изобретательнейшего из обитателей Запада.

Куэй-дзин Срединного Царства отличаются от Каинитов Запада практически во всем, но их существование не менее гнетуще, чем у 13 кланов. Образованные союзы, исполняемые всеми правила и способы, необходимые чтобы просто выжить – все это второстепенно в тюремной жизни, поскольку единственный истинный закон темницы, именуемой Срединным Царством, гласит: выхода нет. Пятая Эпоха на подходе, источники драгоценного Ци истощаются, а Небеса отвернули свой лик от мира. Срединное Царство перенаселено, лишено надежды и полно жестокости. Разлад в непрестанном вращении Великого Цикла воздействует на всех в пределах Срединного Царства так, как Каиниты не понимают. А может и неспособны понять.

Эта глава разделена на три части. Первая часть посвящена истории Куэй-дзин и Срединного Царства в течение различных Эпох. Вторая часть описывает современное Срединное Царство. А последняя посвящена Мирам Инь и Янь, лежащими за пределами восприятия смертных – но не Куэй-дзин.

Ночи Весны и Осени

Легенды Катаян простираются далеко за пределы доступного памяти, но история их начинается в Четвертой Эпохе мира, после расселения Ван Сянь по Срединному Царству. Как и в случае многих древних историй Срединного Царства, первые летописи Куэй-дзин представляют собой множество переплетений фактов и легенд. Даты и эпохи, по крайней мере в начале, перепутаны и известны лишь из преданий, передаваемых из уст в уста.

Великое Странствие

Предания гласят, что в период, именуемый Великое Странствие, пережившие наказание Божественного Воплощения Ван Сянь рассеялись по пяти направлениям и стали снова жить среди смертных.

Легенды продолжаются тем, что выжившие Ван Сянь погрязли во вражде, возлагая причины наложения проклятия друг на друга. Ненависть переросла в раздоры, и со временем разные группы Катаян разошлись каждый в свою сторону. Каждое из пяти направлений было возглавлено одним могущественным бессмертным, привлекшим под

свои знамена вампиров послабее. Эти Пять Императоров привели своих собратьев в отдаленные уголки Срединного Царства и, таким образом, основали первые пять Дворов: Двор Черной Черепахи (располагавшийся там, где сейчас находится Маньчжурия и северный Китай), Двор Белого Тигра (остался неподалеку от родины предков – Тибета), Двор Желтого Императора (обосновался среди первых племен Желтой Реки и прилегающих территорий), Двор Лазурного Дракона (появился в неизведанных землях Кореи и Японии) и Двор Алого Феникса (ушедший в джунгли дальнего юга). Эти Дворы все сильнее погружались в беззаконие, лишь изредка общаясь со своими прежними собратьями. Войны между ними были редки, но потрясали как Небеса, так и землю.

Некоторые более совестливые Катаяны, не доверявшие растущим Дворам, покинули своих собратьев, предпочитая им одиночество и полные размышлений не-жизни в глуши. Многие верят, что сам Великий Архат, Сюэ, был одним из тех ушедших.

Драконьи Потоки

Хоть и весьма поиссякнув, Ци пропитывает воздух, землю, скалы и воды Срединного Царства. Некоторые места – естественные резервуары Инь или Янь Ци, а прямые тропы меду этими местами – Драконьи Потоки – составляют пути дворов духов и создают богатые Ци места Срединного Царства.

Приводить карту потоков Ци было бы бессмысленно, хотя бы потому, что Ци постоянно убывает и прибывает – но некоторые правила можно вывести. В большей части Срединного Царства уровень Стены равен 8, что позволяет впитывать Ци лишь самым просветленным вампирам. Некоторые места, вроде банков, центральных административных учреждений, или же чрезвычайно перенаселенные – духовно мертвы, и уровень Стены там может быть равен 9. В этих мрачных местах даже величайшие из Куэй-дзин вынуждены ловить свою пищу. И наоборот, места с большой духовной силой (кладбища, хорошо сохранившиеся тории, сады камней и просто живописная природа) могут иметь уровень Стены 7, 6 и даже ниже. Места с уровнем Стены 5 и ниже крайне редки. Шэнь тянутся к ним, как мотыльки к огню, и бьются друг с другом за контроль над этими местами. Звучит иронично, но такие бои могут привести к опустошению этого места.

Некоторые места в Срединном Царстве были осквернены или признаны духовно нечистыми. Хоть уровень Стены там и достаточно низок, стекающиеся к ним Шэнь или имеют нездоровые склонности или служат Повелителям Яма. Катаяны, питающиеся в этих осквернённых местностях, должны быть очень осторожны, потому что П`о может использовать прилив нездоровых энергий, чтобы захватить власть над телом.

Во время традиционных праздников, вроде праздника Лодок-Драконов[1] или праздника Блуждающих Духов[2], уровень Стены определенной местности может снизиться на 1, 2 и даже 3. В такие дни, вампиры с низким уровнем Дхармы могут гулять среди стад смертных и, образно выражаясь, греться в тепле Ци.

Китай

В Китае, традиционном ядре цивилизации Дальнего Востока, проживает больше всего Куэй-дзин Срединного Царства. Здесь были основаны Семьи Сотен Мертвых, и там же располагались цитадели самых древних Дворов Срединного Царства – Белого Тигра, Желтого Императора и Черной Черепахи.

Одно время, когда Пять Дворов еще существовали, решения Куэй-дзин Китая распространялись на все Дворы Срединного Царства. Многие Катаяны до сих пор помнят эти ночи и желают эту гегемонию восстановить. Другие – в основном, японские, корейские и юго-восточные наследники Лазурного Дракона и Алого Феникса – сопротивляются этим имперским замашкам изо всех своих сил. Из всех Катаян, вампиры Китая строже всего соблюдают древние традиции Куэй-дзин. Однако в Пятую Эпоху, особенно после правления Мао, от этой щепетильности несколько отошли.

Ранние династии смертных

К моменту воцарения в Китае династии Шан, Двор Желтого Императора твердо слился с обществом смертных. Отходя от племенных поселений по течению Хуанхэ, Шан сделали первый шаг к городской цивилизации. Религиозными воззрениями в этот период заведовали касты шаманов и жрецов, и многие из этих смертных состояли в кровавых культах Катаян. Во время служений вполне обычны были человеческие жертвоприношения. Жертвами были рабы и варвары, взятые в плен во время войн. Правящий император тоже приносил жертвы предкам, считая их приятными для своих прародителей.

Двор Желтого Императора в период правления Шан был особенно активен, используя религиозные требования себе на пользу. Некоторые члены этого Двора открывали шаманам тайны своего чародейства, но большинство просто использовало их для получения Ци. Некоторые вампиры сами выдавали себя за шаманов, используя чародейство, чтобы покорять смертных, попасть ко двору правящего императора и обещать благие знамения в обмен на статус и мощь.

И именно в период Шан, который Куэй-дзин называют Созидание, были собраны и переведены величайшие труды Катаян по философии и истории. Истории о Драконе, Королеве и Повелителях Яма были собраны в книги, будучи величайшими философскими и созерцательными трудами мудрецов Катаян.

Конечно, Небеса не могли позволить Куэй-дзин попирать свое проклятие. С падением династии Шан и возвышением Чжоу демоноподобные правители Желтого Императора были низвергнуты со своих тронов. Среди кочевых Чжоу было несколько умелых охотников за нечистью, наследников и учеников великого южного чародея И. Как смертные Чжоу свергли развращенного императора династии Шан, так и их

чародеи и воины низвергли заполонивших двор и храмы Куэй-дзин. Многие вампиры были убиты, а оставшиеся ушли в холмы и пустоши.

В последние десятилетия Чжоу появились такие великие философы и писатели, как Конфуций и Лао-Цзы, создавшие новые мыслительные школы. Книжники Куэй-дзин использовали многие высказанные этими мудрецами наставления, чтобы иметь возможность и дальше познавать Дхармы Катаян.

Недолгая власть династии Цинь, в течение которой Цинь Шихуаном, Первым Августейшим Императором, все княжества были объединены в одно государство, ознаменовала собой начало периода насилия и казней по всему Китаю. Стремясь ко всеобщей стандартизации и искоренению любых различий в законах или мыслях, Цинь постановил уничтожить все труды по философии, написанные до этого периода.

Охотники Ши

Начало Великого Странствия породило значительные физические и духовные изменения Куэй-дзин. Наряду с необходимостью отнимать Ци, они обнаружили у себя уязвимость к солнечному свету.

Уязвимость была обнаружена Куэй-дзин в Четвертую Эпоху, во время конфликта между Дворами Желтого Императора и Алого Феникса. Объединив свои силы, Куэй-дзин Алого Феникса вывели на небо 10 солнц, стремясь сжечь своих противников. Но десяток светил высушил русла рек южных районов и оставил поселения смертных без воды, что уничтожило посевы и иссушило почву. В конце концов, чародей по имени И остановил заклинание. Зачаровав 9 стрел, И забрался на гору и выпустил их в солнца. Все стрелы попали в цель, уничтожив солнца и развеяв заклинание. На небе осталось настоящее солнце, а И обернул его мощь против алчных вампиров. Куэй-дзин верят, что И навечно проклял их за неразумие и обрек исключительно на ночную жизнь.

Позднее, потомки И вместе с его выжившими учениками объединились, чтобы защищать смертных от нападений Куэй-дзин. Неорганизованная, но чрезвычайно упорная компания охотников за нечистью, назвавшая себя Ши, открыто помогала крестьянам в течение 3000 лет и веками втайне – полиции городов. В отличие от Инквизиции, Ши не стремятся полностью уничтожить Куэй-дзин. Они действуют, только когда их услуги нужны, считая, как и любой смертный Срединного Царства, что даже вампиры имеют право на дхармическое искупление. Но если Куэй-дзин начинают перегибать палку – они начинают действовать. И действовать так фанатично, что Инквизиторы не идут ни в какое сравнение.

Этот период, называемый смертными Сожжение Книг, привел к уничтожению многих философских книг смертных, а также смертям сотен книжников, которых Цинь обычно закапывал заживо. Ши использовали Сожжение Книг, чтобы вместе с работами смертных сжигать труды по истории Куэй-дзин, духовному развитию, магическим ритуалам и обрядам – зачастую, вместе с их авторами. Те Катаяны, что избежали костров охотников, отступили в пещеры Лунмэнь в центральном Китае, где смертные не могли их достать. Они смогли украсть некоторые свои классические работы, но большинство из них оказались разрозненными.

Нашествие Северян

После 15 лет репрессий династия Хань низвергла Цинь и вновь использовала философию Конфуция в качестве основы управления государством и исполнительной власти. Хань сделали моральное совершенство необходимым условием для занимания чиновничьих должностей. В то же время начались трения между Дворами, семьями и

отдельными вампирами. В своем печальном положении Семьи Сотен Мертвых обвиняли друг друга. Из-за все более увеличивающего свое влияние на душу вампиров П`о разрастались алчность, жестокость и насилие. Крестьяне быстро научились закрывать двери домов перед незнакомыми странниками и не слышать раздающиеся в ночи крики.

Из-за достаточной рыхлости и внутреннего упадка Хань вскоре рухнула, и начался восьмисотлетний период, в течение которого сменилось несколько династий. Суй, Тан и Сун пытались объединить Китай, избавится от угроз стране и разгромить различных варваров, но у каждой находились свои военные или правительственные слабости, на которых можно было легко сыграть. В тот же период пал Двор Желтого Императора, древняя структура которого распалась на множество враждующих семей и ненавидящих друг друга вампиров.

В начале 13 века, племена из района, находящегося под контролем Черной Черепахи, объединились в союз, известный как Синие Монголы[3], и двинулись на Сунский Китай. Ведомые легендарным Чингиз-ханом, степняки с легкостью преодолели Великую Китайскую Стену, построенную во времена династии Цинь, и взяли Пекин. Чингиз-хан не смог завоевать всю страну, но через 60 лет его внук, Хубилай-хан, завершил дело деда, приведя к покорности южный Китай.

Соглашение Квинконса

Династия Юань, как называли период правления монголов, открыла эпоху обширных связей с зарубежными странами – она приносила зарубежные религии и назначала путешественников, вроде Марко Поло, на посты в имперском правительстве. Эти контакты с европейцами не были благосклонно восприняты Дворами Куэй-дзин, а прибытие первых Каинитов – небольшой группы купцов Джованни – породило постоянную угрозу для многих могущественных старейшин.

Появление западных варваров – предвестников Пятой Эпохи – заставило потомков Желтого Императора, Белого Тигра и Черной Черепахи объединиться. На собрании, называемом Советом Драконов, избранные старейшины этих Дворов встретились, чтобы определить будущее Катаян и Срединного Царства в свете появления чужеземных кровососов и все увеличивающегося числа акума. Результатом явилось соглашение Квинконса, которое объединило старейшин трех изначальных Дворов в Пять Царственных Дворов Квинконса с целью управления всеми Катаянами Срединного Царства. Дворы Лазурного Дракона и Алого Феникса, располагавшиеся среди неизвестных народов (южан, корейцев и японцев), были распущены, а их население объявлено акума.

Созданный старейшинами Пекина (Двор Крови), Шанхая (Двор Плоти), южных границ (Двор Огня, позднее переехал в Гонконг), Чунциня (Двор Кости) и великого Чанъаня (Двор Нефрита), Квинконс поклялся издавать, проводить в жизнь и толковать законы для Катаян всех Дворов, находящихся под их властью. Пять Царственных Дворов объявили Квинконс высшим законодательным и оборонительным институтом Китая, а также остальной Азии. А что до потомков восточных и южных Дворов... ну, они тоже подчинятся, а пока будут считаться кем-то вроде бродячих псов. Война Квинконса с Дворами юга и востока ведется от случая к случаю, но не прекращается даже в наши дни.

На пике своей мощи Квинконс навязывал свою волю всем Дворам Китая. Одно время его влияние даже распространялось на Корею и Японию, где союзные Дворы добровольно принимали и следовали указам китайских Дворов. Но в наши дни от Квинконса осталось едва ли только название. В последние столетия мощь Пяти Царственных Дворов изрядно ослабла – Двор Огня Гонконга с середины 19 века находился под властью чужеземцев, а Двор Плоти Шанхая последние шесть десятилетий охвачен войной Куэй-дзин Китая и Японии. Старейшины этих Дворов стремятся восстановить структуру и власть Квинтета, реставрировав Двор Огня в оставленном британцами Гонконге, но, пока что, знамения остаются путанными и

сложнообъяснимыми.

Закрытость и унижение

Монгольская династия Юань ослабла и была свергнута в середине 14 века династией Мин, которая была основана крестьянами и оказалась самой деспотичной за всю историю Китая. Столица была перенесена в Пекин еще в середине правления монголов, а все внимание государства было обращено исключительно на себя, из-за чего связи с другими странами и международная торговля утихли.

В этот период многие уважаемые старейшины покинули Дворы и удалились в глушь. Перемещения между Срединным Царством и Мирами Духов стали еще сложнее – в некоторых местах Стена оказалась практически непреодолима, что заставило многих старейшин творить ужасные вещи, чтобы получить Ци. Обретавших Второе Дыхание Куэй-дзин становилось все больше, но они были и много порочнее, чем обычно. Мятежи Чин-мэй и акума угрожали как смертным, так и Катаянам.

Сильнейший удар был нанесен, когда инспекция въедливого Мандарина показала, что Предок Чанъаня и прочие светила Двора Нефрита оказались акума в услужении у Повелительницы Яма Тоу Му. В великой битве, в которой принимали участие наемники из Двора Лазурного Дракона и два тигра-оборотня, Двор Нефрита был разгромлен, а его реликвии были переданы Куэй-дзин Шаолиня. И Бодхисаттвы монастыря Шаолинь с печалью возвестили о пришествии Пятой Эпохи.

Династию Мин сменила Цин. И именно в период правления слабой Цин в Китай вернулся Запад. Торговля была основным способом связи между Востоком и Западом, и Запад использовал слабые торговые способности Цин, проникая в Китай незаконными способами, в частности – при помощи контрабанды опиума. Ответ Цин на контрабанду, включая сожжение всего опиума в порту Кантона, развязал Опиумную Войну 1839-42 годов. Нанкинский договор заставил разбитую Цин передать Британии Гонконг, чтобы использовать его как порт, открыть для торговли некоторые другие порты и согласиться на экстерриториальность. Последнее выводило живших в Китае иностранцев из-под власти китайских законов, оставляя их ответственными только перед судами консульств.

Раздувание пламени

Падение Двора Огня оставалось занозой в заду Куэй-дзин с самого момента подписания Нанкинского договора. Квинконс считает это событие явным предвестником Пятой Эпохи. С самого своего захвата, Гонконг оставался разделенным островом, занимаемым двумя отдельными, но одинаково упорными, лагерями вампиров.

Соглашения, которые вернули Гонконг под власть Китая летом 1997 года, довели местных вампиров практически до безумия. Правительство смертных уже сократило некоторые существовавшие десятилетиями ведомства Гонконга, и те Каиниты, что поселились там во времена британского владычества, обнаружили, что удача от них отворачивается, а союзников в городе, на 98 процентов населенном этническими китайцами, становится все меньше. Вместе с китайским правительством с материка прибыла семья и уже приступила к захвату Гонконга. Они планируют вырезать всех местных Каинитов до единого и вернуть Двору Огня статус южных врат Квинконса. Весь вопрос в том, насколько безжалостно они планируют идти к этой цели. Если первые стычки могут служить индикатором, то чистка будет крайне жестокой.

Современность

В течение 19 и начала 20 веков беспомощность Цин только усилилась. Война с Британией и Францией в 1856-60 годах закончилась захватом Пекина и полной его открытостью перед иностранной торговлей. Находящиеся при правительстве Куэй-дзин не смогли остановить захват европейцами все новых территорий и сосредоточились на прекращении потерь раздробленным Квинконсом вампиров. В свою очередь, могущественные Куэй-дзин северных провинций подняли восстание против власти Запада и Японии. Они уничтожали железные дороги и возглавили бунт против императора-неудачника.

В 1911 году, после нескольких десятилетий внутренних конфликтов Цинский император отрекся от престола, и в день Нового Года, в 1912 году, была основана Китайская Республика. Это стало концом трех тысяч лет монархической власти Китая. Несколько лет внутренней нестабильности и разногласий, которые с удовольствием использовал Запад, закончились появлением в 1928 году Чан Кайши и Гоминьдана - национальной партии, поддерживаемой советскими коммунистами.

Гоминьдан правил Китаем в течение 10 лет, до 1937 года, когда во время Второй Мировой Войны Япония оккупировала Маньчжурию. За наступающими войсками следовали враждебно настроенные Куэй-дзин Японии, опустошавшие города и деревни в районах массовых боен. Двор Плоти Шанхая был оторван от Квинконса и брошен в горнило жестокой оккупации и войны, которая продолжается по сей день. Несмотря на то, что Дзины и Мандарины сражались с японскими захватчиками, многие ученики участвовали в Великом Походе Коммунистов с Мао Цзэдуном в 1934-35 годах. Ученики обратились к своим собратьям, проживавших на северо-западных границах Китая, за помощью в войне в Шанхае. Но много помощи Двор Кости не оказал.

Потерянный рай – Тибет

После пришествия в 1949 году Коммунистической Партии Китая во главе с Мао Цзэдуном к власти, одной из первых ее целей стало «мирное освобождение Тибета». За развитием событий внимательно следили как Куэй-дзин Пекина, так и Двора Кости Чунциня. Немногие Куэй-дзин отправлялись к своей бывшей родине с момента легендарного разрушения горы Меру. Но никто не слышал, чтобы из этих священных земель кто-либо из них возвращался.

В 1950 году коммунисты вторглись в восточный Тибет и заключили соглашение о власти над Тибетом, при сохранении его религиозной свободы. Китайцы вскоре нарушили это соглашение, закрыв ряд буддийских монастырей и казнив или арестовав монахов. Репрессии под властью коммунистов вскоре привели к голоду, экономическому коллапсу и вооруженным столкновениям, которые время от времени вспыхивают и в наши дни.

Вместе с оккупационными войсками пришли и несколько Катаян Двора Крови. Их больше никто и никогда не видел. Запросы к Двору Кости расследовать это происшествие ничего не дали. Двор Кости доложил, что путешествия по Тибету к древним святыням невозможны. Эта территория полна неизвестной духовной энергии, оказывающей на всех Куэй-дзин, приближающихся к легендарным местам в горах, разрушительное воздействие. Двор Крови не согласился с этими заявлениями и даже обвинил Двор Кости во вредительстве и тайном убийстве посланников. Вампиры Чунциня и их вассалы твердо отвергли эти инсинуации, но в последние годы трения между Дворами только возросли, создав еще одно препятствие на пути возрождения Квинконса.

Будущее Пяти Царственных Дворов остается неясным. Вторжение во Двор Огня продолжается, но никто не гарантирует победы. Война в Шанхае растянулась дальше вверх и вниз по восточному побережью Китая, и многие Мандарины боятся, что конфликт уйдет вглубь материка и затронет священнейшие места Куэй-дзин. Двор Крови Пекина, долгое время считавшийся центральной властью Квинконса, боится, что продолжающаяся вестернизация привлечет еще больше Каинитов. Двор Нефрита монастыря Шаолинь, состоящий всецело из аскетов, мало общается по главным вопросам с остальным Квинконсом. А это порождает безмолвие, которое другие Дворы могут счесть неодобрительным. Двор Кости поддерживает восстановление Квинконса, но в последнее время он больше занят вопросом доступа к святыням Меру. А эти намерения многие Куэй-дзин Срединного Царства считают опасными и эгоистичными.

Япония

Куэй-дзин Японии – Гаки или Кецуки, как они часто себя называют – очень отличаются от своих собратьев с большой земли. Даже находясь одно время под властью Двора Лазурного Дракона, они не считали себя частью этого политического института. А если заглянуть еще глубже, то выяснится, что они больше предпочитают защищать Ци островов и строить в Японии дхармический рай, чем общаться с другими Куэй-дзин.

Также, от материковых отличаются и Дворы Японии, которые организованы в феодальные «семьи», контролирующие провинции управляя несколькими городами. Эти структуры, напоминающие укрупненные семьи, называются кланы (*uji*). Кланы напоминают дворянские семьи старой Японии – они управляются главой семьи (даймё), которому подчиненные вампиры приносят клятвы верности. Когда даймё развивается выше уровня забот о делах мирских, он передает свой трон самому многообещающему подчиненному, и тот становится новым даймё. Или, что хуже, даймё поддается своему П`о или еще как-то себя позорит. Тогда подчиненные могут посоревноваться за его место.

Два сильнейших клана называются Бисямон (название которого ошибочно переводят, как «Буси») и Гендзи. Бисямон – объединение традиционалистов, сосредоточенных на духовном исправлении через защиту Ци и обычаев Японии. Предания Бисямона говорят, что он обосновался на островах едва ли не с момента своего появления – чуть ли не во Второй Эпохе. Куэй-дзин дома Бисямон обладают врожденной связью с Ци, текущей в горных регионах этого маленького, но могущественного аванпоста Срединного Царства. Гендзи, в свою очередь, свободный и открытый клан, плотно связанный с современной корпоративной культурой Японии. Гендзи заключают союзы с разного рода городскими Нуши, взывая за помощью к духам электричества, металла и энергии. Между этими домами сильны недоверие и подозрительность. Бисямонам и Гендзи обычно запрещается посещать города друг друга. Либо за пришедшими строго следят. Некоторые меньшие кланы обычно являются союзниками, орудиями и пешками в политических играх великих домов.

Нашествие Змеерожденных

До появления династии первых императоров, Ямато, Бисямон обитал среди племен культур Дзёмон и Яёй. В социальной структуре древней Японии, делившей элитные группы на кланы, Бисямоны часто считались богами-покровителями, как Куэй-дзин времен династии Шан в Китае. Главы этих кланов, которые были и высшим священством, знали практически все о мощи коренных вампиров, и часто взывали к силам Бисямона для воздействия на силы природы и урожай. Также Бисямон защищал своих смертных вассалов от Кумо, пауков-бесов, и их демонических повелителей.

Куэй-дзин Двора Лазурного Дракона достигли берегов Японии в 600 году до нашей эры, следуя за переселением смертных с Корейского полуострова. Этих вампиров-завоевателей коренные Шэнь называли Змеерожденными, так как легенды повествуют о том, что они пересекли Цусиму на спинах гигантских водяных змеев.

В отличие от миграций смертных, переселение корейских или китайских Куэй-дзин было гораздо кровавее. Оккупанты победили Бисямон и другие коренные семьи. Бисямоны отступили в подземные пещеры, на десятилетия скрывшись от глаз смертных. Змеерожденные разделили себя на несколько кланов и самый могущественный назвали Дом Гендзи.

Первый императорская династия Ямато начала набирать силу с 660 года до н. э. Дзимму, смертный император Ямато, оказался для Гендзи достойным противником, введя в свое ближнее окружение группу женщин-шаманов, научивших его бороться с Куэй-дзин. Встретив в лице Дзимму опасного противника, Гендзи были вынуждены позволить культуре смертных развиваться своим путем. Но, несмотря на это, они все же охотились на смертных древней Японии, которые часто называли Гендзи «Гаки».

Период Реставрации

В последние годы Ямато ко двору и в императорскую семью при помощи свадеб стал проникать могущественный аристократический клан Фудзивара. Вскоре Фудзивара посадили на трон одного из своих и на следующие 300 лет взяли императорский трон и семью под свой контроль.

Основатель клана Фудзивара, Накатоми но Каматари, знал о Доме Бисямон еще до их разгрома захватчиками. И именно в первые годы правления семьи Фудзивара, известные как период Хэйян, в мир вернулись Бисямоны.

Никто из Шэнь, даже Гендзи, не знал, куда на 300 лет исчез Дом Бисямон. Однако все знали, что они вернулись немало изменившись. Гендзи ничего не могли противопоставить Бисямонам, чье основанное на Ци чародейство выкосило Змеерожденных. Бисямоны выследили многих Змеерожденных и вырезали всех их лучших воинов и стратегов.

А потом, неожиданно, Бисямон остановил резню. Они пришли к выжившим Гендзи и предложили помощь своих шпионов и убийц для защиты от смертных охотников за нечистью и других Шэнь. Общество смертных оставалось под властью отдельных феодалов и религиозных лиц, и Бисямон последовал тому же примеру. Некоторые их учителя и духовные наставники ушли во владения этих феодалов, где собирались сконцентрироваться на дхармическом совершенствовании.

В последние годы периода Хэйян у набравших силу феодалов появились свои личные армии. Родился новый класс воинов – легендарные самураи. Они сами объединялись в кланы, набирая, таким образом, мощь и влияние при дворе императора. В этот класс входили Бисямоны и другие Куэй-дзин с военными склонностями. Вампиры обучали некоторые смертные семьи воинов способам контроля тела и чувств. Смертные быстро учились, а некоторые использовали эти знания, чтобы стать первыми кланами ниндзя.

С ходом периода Хэйян Катаяны Двора Лазурного Дракона полностью отделились от своих собратьев с материка и, подобно смертным, разделились на кланы. Этот уход разъярил Куэй-дзин материка, но, ввиду географического положения Японии, они мало что могли поделать. Куэй-дзин Японии предпочитали познавать свои Дхармы в одиночестве и не разделяли амбиций Дворов материка.

Сёгунат

После заката эры Хэйян Япония в течение почти 700 лет была под властью трех сменивших друг друга сёгунатов. Первый сёгунат, Камакура, создал свою форму управления войсками, разместив своих представителей в разных уголках Японии. Правительственная структура и цепи командования имитировали крупный японский клан. Они сконцентрировались на почитании предков, близости и взаимопомощи всех членов семьи.

После правительственных перемен Камакуры, многие вампиры решили ухватить свой кусочек власти над Японией. Малые кланы Куэй-дзин основывали свои владения в долинах и заброшенных храмах островов. Гендзи дошли дол того, что сделали своими вассалами других Шэнь, которые не были Куэй-дзин, чтобы продолжить свое совершенствование в магических искусствах.

Феодальный период стал эпохой раздоров и беспорядков как среди смертных, так и Шэнь. По мере опустошения Драконьих Гнезд архипелага клан бился с кланом и Куэй-дзин сражались с Хенгейокай, в частности с волками-оборотнями Хаккен, чьи логова располагались в глубинах гор. Вассалы Повелителей Яма, среди которых были и пауки-бесы Кумо, бродили по ночным дорогам и селились в храмах. Отдельные охотники Ши, обученные в традициях Дзэн, защищали смертных как от Шэнь, так и от тирании самураев. И, в конце концов, в этот период произошло нашествие Куэй-дзин Кореи и Китая, решивших обосноваться на островах. Ночные сражения сверхъестественных существ задевали и смертных. Не было ничего необычного в том, чтобы стоящая на отшибе деревушка к утру превращалась в кладбище.

Божественный Ветер

В 1266 году Хубилай-хан прислал сёгунату Камакура посла с требованием сдаться Монгольской Империи. Сёгун отказал, и через 8 лет, на берега Японии высадилось войско из 30000 монголов и корейцев. Вместе с ними было и немало корейских и китайских Куэй-дзин, стремящихся к Ци и добыче.

Кланы Японии объединились и в течение 7 лет защищали архипелаг, ведя бои в самом сердце Японии. Хоть смертные оккупанты и были разбиты, Шэнь все же проникли в глубину островов, где сражались с коренными кланами. В 1281 году Хубилай-хан послал другое войско, уже из 140000 воинов, на завоевание Японии. К нему присоединилось еще больше, чем прежде, вампиров. Казалось, что Япония падет перед захватчиками с материка.

И тогда произошло чудо. От берегов Японии пришел могучий шторм и обрушил свою мощь на вражеский флот. Потонула почти половина войск, посланных Хубилай-ханом, и все Куэй-дзин. Смертные назвали шторм «божественным ветром» - камиказе. Для Куэй-дзин Японии, особенно для Бисямонов, это была мощь самих островов, защитившая коренных Шэнь.

Появление Запада

Первыми европейцами, достигшими берегов Японии, были португальцы. Это произошло в 1564 году в период сёгуната Асикага. Двумя годами позже они начали вести с Японией торговлю. Вместе с ними, в 1569 году, прибыли первые миссионеры иезуитов. А вскоре до архипелага добрались голландцы и другие европейцы.

По разным сложным причинам, один из миссионеров оказался членом Общества Леопольда. Узнав о существовании Куэй-дзин, он вызвал в Японию небольшой отряд Инквизиторов, чтобы уничтожить вампиров. Прибытие Инквизиторов было воспринято неблагосклонно как смертными, так и вампирами островов. Западные охотники за

нечистью не пощадили несколько храмов, пока рыскали по сельской местности, разнося деревни и поместья в поисках своей добычи.

Когда в 1639 году группа особенно фанатичных Инквизиторов разнесла кладбище периода Яёй - решив, что там находятся вампиры – сёгун решил, что этому пора положить конец. Он изгнал иезуитов и других европейцев, кроме голландцев, с архипелага. Япония была закрыта для иностранцев и оставалась таковой в течение следующих двух столетий.

Возвышение: возвращение чужеземцев

В 1854 году на берега Японии высадился коммодор ВМС США Мэтью Перри. Поставленные пред лицом ослабления сёгуната и внутреннего хаоса, правительство Токугавы приняло требования американских моряков и отказалось от политики изоляционизма. Япония бурлила – в дебаты были вовлечены даймё, самураи, правительство сёгуната и даже императорская семья. Куэй-дзин внимательно следили за ходом дела, подталкивая спорщиков – насколько сильно, как могли – к уничтожению варваров. Но тщетно. После того, как Япония подписала ряд невыгодных для нее торговых договоров с США и некоторыми европейскими странами, чужеземцы вернулись. На сей раз - с оружием.

Неспособные вытеснить чужеземцев, несколько лидеров самураев (и разъяренных Куэй-дзин) объединились и свергли власть сёгуната Токугава. В 1868 году императорской семье была возвращена политическая власть – Куэй-дзин решили, что заключенной со времен Ямато в персоне императора мощи будет достаточно, чтобы обессилить любого иноземного вампира.

Но уж чего Куэй-дзин не учли, так это того, что Япония превратится из феодальной страны в мощную промышленную державу меньше, чем за 50 лет. К началу 20 века Япония стала влиятельной торговой и военной державой. Население стало стремительно расти и включать в себя все больше чужеземцев. Император Мейдзи, вместо того, чтобы диктовать иноземцам свои условия, поощрял их присутствие и был намерен поставить Японию в одном ряду с величайшими державами Европы.

Куэй-дзин были сокрушены. Несколько Каинитов уже успело поселиться в их наиболее священных храмах и городах. Многие важные Драконьи Гнезда оказались практически опустошены, будучи перекопанными при прокладке железных дорог и строительстве в городах. Японцы становились все больше и больше вестернизированными, даже разгромив русский флот при Цусиме и установив гегемонию над восточными границами Азии. В течение Первой Мировой Япония смогла увеличить свои владения в Восточной Азии, еще сильнее уменьшив влияние Китая на континенте. По мере того, как Япония набирала мощь в Срединном Царстве, населяющие ее Куэй-дзин увидели в этом еще одну возможность «поговорить по душам» с вампирами Китая.

Шанс представился в 1937 году. Японские войска сразились в Пекине с китайскими солдатами и победили, установив контроль над восточным Китаем. Вместе с японскими войсками пришли несколько семей Гендзи с союзниками и вступили в схватку с Двором Плоти за контроль над Шанхаем и Нанкином. Следующие несколько лет японские и китайские Куэй-дзин сражались на всех уровнях центральных городов восточного Китая – от крыш до улиц, находя пропитание в бойне, устроенной оккупационными войсками. Эти тайные битвы продолжаются и в наши дни.

Ожоги

Во время Второй Мировой Войны Гаки спокойно сводили счеты со стародавними китайскими притеснителями. Война смертных шла в сотнях километров от Японии, а

божественная воля императора укрепляла решимость смертных солдат.

Но 6 августа 1945 года война пришла в Японию, обрушившись нечистым огнем с неба над Хиросимой. Первая атомная бомба взорвалась над городов в один миг уничтожив сотни тысяч человек. Тремя днями позже над Нагасаки взорвалась другая атомная бомба. Результаты были теми же. Многие Куэй-дзин Японии по сей день клянутся, что в ночь, когда взорвались бомбы, их сны были потревожены смехом Повелителей Яма.

Последствия атомных бомбардировок по сю пору ощущаются и Бисямоном, и Гендзи. Мощнейшие удары, называемые Ожоги, разорвали естественную Ткань островов, отравили Ци и исказили единство коренных вампиров с силами природы Японии. Бисямон, старейший Дом вампиров, последствия бомбардировок ощутил (и ощущает до сих пор) хуже других - многих Ци послевоенной Японии и ранит и питает одновременно. Немногие Бисямоны решаются продолжить поглощать отравленное Ци, предпочитая умереть, чем продолжать эту крайне жестокую пытку.

Другие Куэй-дзин Японии на такой шаг не пошли. Хоть кланы Змеерожденных завоевателей, вроде Гендзи, не особенно страдают, их все-таки заботят последствия постоянного поглощения порченой жизненной энергии. Многие чувствуют, что она их убивает, или понемногу превращает в отвратительных тварей. Что конкретно происходит – а главное, как быстро – остается только гадать, но многие Куэй-дзин теперь обладают ранее неизвестными, но и неконтролируемыми, силами. Некоторым Куэй-дзин по нраву эти странные свойства, но другие боятся, что это первый шаг к безумию или ужасающему изменению.

С множеством людей в послевоенную Японию проникли и Каиниты. Они окопались в главных финансовых центрах Токио и других городов. К неудовольствию Бисямона, Гендзи и их вассалы последовали примеру Детей Каина и стали основывать свои империи в мире бизнеса и устанавливать связи с чужеземными демонами. Старые Куэй-дзин решили попробовать управлять этими молодыми бунтарями, но без особого успеха. Многие Гендзи слишком долго занимали свои места, чтобы их можно было легко сковырнуть. А полномасштабная гражданская война среди Куэй-дзин архипелага может навлечь гнев властей смертных и разрушить хрупкий мир между двумя Домами.

Итак, Куэй-дзин, старые и молодые, выжидают. А острова потихоньку умирают от Ожогов. Старые Дома, вроде Бисямона, знают, что Эра Скорби на пороге, и воспринимают свое бессилие и страдания пред лицом Кин-дзин как набат, возвещающий о неизбежном. Гендзи, однако, продолжают идти своим путем, увеличивая разрыв между собой и другими Дворами. Бисямоны может разглагольствовать, качать головами и предрекать мрак с погибелью сколько пожелают. Гендзи знают лучше. Они – будущее этого маленького кусочка Срединного Царства. И будущее уже близко.

Корея

Катаяны, населяющие Корею, в массе своей являются потомками Двора Лазурного Дракона или остатками тех боевых семей, которые обосновались на Корейском полуострове в Третью Эпоху для войны с прислужниками Повелителей Яма. Куэй-дзин Кореи всегда были не очень авторитарны. Некоторые Дворы, взявшие на себя очистку корейских джунглей, были возмущены намерениями Квинконса собирать нефрит, требуемый от них во времена владычества монголов.

В современном Срединном Царстве, Куэй-дзин Кореи – единоличные хозяева своих земель. Участвуя в политике разных Дворов, они играют на все стороны, оставаясь в середине и сохраняя свою власть над полуостровом – мостом между Китаем и Японией.

В наши дни, китайские и японские Куэй-дзин не используют в качестве связи между двумя нациями только Корейский полуостров. Но тем не менее, история и традиции сделали Куэй-дзин Кореи основными игроками и посредниками при разногласиях Китая и Японии. А также – Запада и Востока.

Зеленые Дворы

Двора Лазурного Дракона уже давно нет, поэтому современные корейские Куэй-дзин называют себя Зелеными Дворами – из-за огромных залежей нефрита в святынях полуострова. Эти залежи охраняют Хенгейокай и другие Шэнь. Даруемые ими магические свойства зависят от типа камня. У Зеленых Дворов есть свои запасы нефрита, который они используют для создания великолепных артефактов и талисманов, качеству которых завидует все Срединное Царство.

Исторически, они всегда были ренегатами и дельцами, и, находясь между Куэй-дзин Китая и Японии, великолепно развили искусство посредничества и соглашений при проведении переговоров между этими сторонами. Так же, они веками обеспечивали Куэй-дзин Китая доступ в Японию, для ведения там боев. Но и не забывали оказывать ту же услугу японцам. Каким-то образам Куэй-дзин Кореи удавалось избегать как прямых столкновений, так и претензий проигравшей стороны, каковой бы она ни была.

Такая тщательно рассчитанная нейтральность позволяет Зеленым Дворам направить всю свою энергию на свои основные проблемы – взаимоотношения с Хенгейокай и другими Шэнь полуострова. Залежи нефрита, принадлежащие Куэй-дзин, начали истощаться. И они начали искать способ наложить руки на священный минерал, содержащийся в каэрнах оборотней. В результате взаимоотношения Куэй-дзин и Хенгейокай оказались сильно натянутыми. Даже если не брать во внимание стремление оборотней защитить свои каэрны от разорения, встает вопрос совместимости содержащегося там нефрита и чародейства Куэй-дзин.

Три Царства

К третьему веку до нашей эры три коренных племени смертных Кореи основали три царства – Силла на юго-восточном побережье, Пэкче на юго-западном и Когурё на севере. По грубым границам между этими царствами правители Двора Лазурного Дракона проложили границы своих личных зон влияния. В 668 году нашей эры Силла приняла помощь Китая и захватила другие царства, положив начало первому объединению Кореи. Хоть Силла и объединила Корею на следующие два с половиной столетия, бои Куэй-дзин с другими Шэнь корейских джунглей за контроль над залежами нефрита все продолжались.

Наконец, в 10 веке, во времена правления смертной династии Корё, Куэй-дзин разгромили своих противников. После этого переломного момента было заключено Соглашение Трех – союз корейских Куэй-дзин, который объединил их ради общего стремления к тому, что они называли «взаимоперемещения и связь между различными Дворами наших собратьев». Фактически, Соглашение Трех позволило Катаянам Кореи использовать полуостров, как перекресток дорог и врата всего Срединного Царства.

Взаимные перемещения

Зеленые Дворы следили за исполнением Соглашения Трех, и результат оказался великолепным. Вторжения монголов 1200-х проходили через полуостров с немалой помощью Куэй-дзин. Или, по меньшей мере – с непротивлением. К сожалению, последствия этих вторжений оказались тяжелы, особенно если учесть смерти многих Куэй-дзин Кореи, объединивших силы с войсками захватчиков. Китайские Куэй-дзин обвиняли Зеленые Дворы в поражении. Японцы были разъярены тем, что Зеленые Дворы позволили захватчикам пройти по полуострову.

Зеленые Дворы – и другие Шэнь Кореи – оказались на пути захватчиков, приходящих с обоих сторон. Такое положение сохранялось в течение следующих нескольких веков, пока в Корею, из Китая, не пришли европейцы.

Европейцам – и некоторым странствующим Каинитам – удалось обосноваться на полуострове, чему Зеленые Дворы активно сопротивлялись. Среди смертных были распространены антизападные настроения, которые время от времени поощрялись Куэй-дзин. После французских и американских нападений на Корею за антизападный настрой в 1866 и 1871 годах, Японии удалось заключить с династией Чосон выгодные для себя торговые договора. Вскоре после этого Корея оказалась «открыта» для Запада.

Возмездие японцев

В 1910 году могучая и агрессивная Япония аннексировала Корею и удерживала под своей властью до конца Второй Мировой Войны. В 1937 году боевые семьи японцев прошли через полуостров в Маньчжурию. Захватчики желали отомстить Куэй-дзин Кореи со времен монгольских нашествий 13 века, и возможностей для этого у них было с лихвой. Пока Корея находилась под властью Японии, многие семьи корейских Куэй-дзин были вырезаны Гаки, которые насаживали корейцев на пики с нефритовыми наконечниками и оставляли ждать рассвета. Выжившие Куэй-дзин сохранили свои жизни, обеспечив японцам доступ в Шанхай и Нанкин, где захватчики бились с Двором Плоти за контроль над городами восточного побережья Китая.

В 1945 году Япония сдалась Союзникам и оставила Корею, которая была разделена по 38 параллели на советскую и американскую зоны влияния. Под шумок войн смертных Куэй-дзин Кореи перебили всех оставшихся на полуострове Катаян Японии. В наши дни полуостров все еще разделен по 38 параллели на два очень разных государства – КНДР и Республику Корея. Разбросанные по обоим государствам, Зеленые Дворы внимательно следят как за угрозой потерь от войны в Шанхае, так и возможностью еще одного вторжения японцев. Также, Куэй-дзин Зеленых Дворов должны сторониться обитающих в сельской местности и глуши Хенгейокай и других Шэнь, которые имеют немалый зуб на стародавних врагов.

Юго-Восточная Азия

Государства, которые собирательно называются Юго-восточной Азией, исторически притягивали странников, торговцев и пилигримов. Юго-восточная Азия лежит на древних торговых путях между Ближним и Дальним Востоком, и повидала многие народы – арабов, индийцев и европейцев – пересекающие ее влажные джунгли, заснеженные горы и зеленеющие долины.

Этот регион повидал и переселения Куэй-дзин, которые шли практически теми же путями, что и смертные. Многие семьи и Дворы Юго-восточной Азии бродячи по природе своей – они все время шли вслед за разделениями и объединениями различных местных государств и смертных династий. В 20 веке некоторые Дворы обосновались или поделили на сферы влияния центральные города. Прикрываясь местными нестабильными или авторитарными режимами, вскоре после укоренения им удалось обрести немалую мощь.

Двор Алого Феникса

Изначально этот регион населяли Куэй-дзин из Двора Алого Феникса, которые ушли далеко от своих собратьев и охотились на аборигенов. Но вампиры Алого Феникса быстро узнали, что они – не единственные охотники ночных джунглей. Местное Ци охраняли разнообразные оборотни, а древние свитки повествуют об отвратительных демонах, духах и других ужасах, терроризирующих местных жителей. Для Куэй-дзин Алого Феникса существование обратилось в еженощную битву за выживание, которую они вели как с северными Дворами, так и с Повелителями Яма и их вассалами.

Неудивительно, что некоторые вампиры поддались соблазнам демонов. По мере того, как старейшина за старейшиной становились акума и сходили со своих дхармических путей, Двор Алого Феникса все больше превращался в кучку сражающихся между собой семей. Дворы юга и по сей день имеют репутацию рассадников акума, питаемых отвратительными привычками Дхармы Тигров-Дьяволов, и ведущих упадочнический и непристойный образ жизни. Вампиры Юго-восточной Азии рекомендуют очернителям приглядеться к своим обычаям. Но, тем не менее, пятно на репутации сохраняется.

Золотые Дворы

Современные Дворы Юго-восточной Азии известны среди Куэй-дзин, как Золотые Дворы. Поскольку они находятся на отшибе Срединного Царства, их китайские соседи им не доверяют. Веками вампиры Золотых Дворов «развлекались», создавая себе репутацию декадентов, варваров и обманщиков. Это правда, что вампиры Золотых Дворов перенимали нестандартную культуру индийцев и мусульман. И правда в том, что в Пятую Эпоху Золотые Дворы плотно влились в наркоторговлю и прочую незаконную деятельность Юго-восточной Азии. Возможно, традиционалистов Квинконса больше всего шокирует матриархальность некоторых Золотых Дворов. Многие Дворы там управляются старейшинами-женщинами, королевами Пенангаллан, которые способны обставить любого Мандарина Квинконса или самурая Бисямонов в коварстве и смертоносности.

Появление европейцев

Большая часть истории смертных Юго-восточной Азии вращается вокруг небольшого числа долго правящих династий, ведущих непрерывные войны, чтобы распространить над регионом свою власть. Во время гражданских и междоусобных войн, вампиры шли следом за армиями, мародерствуя и пируя среди трупов. Появление буддизма Тхеравада - школы буддизма, основанной старым святым - который сросся с еще сохранившимся анимизмом и почитанием предков, позволило Золотым Дворам с легкостью найти опору среди крестьян.

Первые европейцы – купцы из Голландии и Португалии – появились в Юго-восточной Азии в Эпоху Великих Географических Открытий, но обосноваться смогли только в Индонезии. В конце 18 – начале 19 веков многие страны были

колонизированы французами и британцами. Золотые Дворы с радостью восприняли возможность разнообразить свой рацион – в чужеземных демонах было столько же Ци, что и в туземцах.

В ответ на убийство католических миссионеров в 1858 году Франция завоевала Вьетнам. Страна была захвачена легко, и с аннексией к концу 19 века Лаоса и Камбоджи, был основан Французский Индокитай. Не отличаясь талантом к управлению, французы начали опустошать страну. Их деспотичная и плохо организованная система правления уничтожала аборигенов и землю, существуя лишь для того, чтобы тянуть из колоний сырье.

Британцы, в свою очередь, захватили Бирму, Малайзию и Таиланд. Если сравнивать с французами, англичане лучше управляли своими колониями (примерно, как потеря в автокатастрофе одной руки лучше потери обоих рук). Вместе с британцами пришли и Каиниты – ходят слухи, что сам Роберт Педдер, бывший Князь Гонконга, отправил в эти колонии своих самых лучших и надежных лейтенантов.

Дурацкие Маленькие Войны

К концу Второй Мировой японцы потеряли свою зарождающуюся азиатскую империю, которая включала в себя немалую часть Французского Индокитая. Не желая возвращаться под власть французов, лидер вьетнамских повстанцев Хо Ши Мин в долгой и тяжелой войне разгромил колониалистов под Дьенбьенфу. Так закончилось существование Французского Индокитая. Действия Хо Ши Мина и разделение Вьетнама на Северный и Южный подтолкнуло США к предложению Южному Вьетнаму военной помощи по защите «демократии» от коммунистов Севера.

Так началась Вьетнамская Война, в которой погибнут 50000 американцев и сотни тысяч вьетнамцев, лаосцев и камбоджийцев. Подстегиваемая неясными политическими интересами и принципом домино, Вьетнамская Война принесла неисчислимые разрушения и нищету. Для народов Юго-восточной Азии это был ад.

Для Куэй-дзин это был пир. Вампиры царствовали в разбомбленных деревнях и городах, отравленных дефолиантами джунглях и бойнях, устраиваемых как аборигенами, так и американцами. Для Золотых Дворов это была оргия крови и неизмеримой мощи. Разгром и отступление американских и французских войск – что заперло там несколько Каинитов – позволило Катаянам добиться отмщения, которого они жаждали веками.

В 1975 году Красные Кхмеры захватили власть в Камбодже, отбросили войска Северного Вьетнама и развязали власть террора и массовых казней, сравнимую с величайшими бойнями в истории. Они назвали это Нулевым Годом, и такое название ему подошло – их режимом было убито и замучено почти 2 миллиона человек. Их «преступления» заключались в ношении очков, знании иностранных языков и тому подобном. Убийства продолжались 4 года, а весь мир за ними наблюдал. В конце концов, в 1978 году Вьетнам завоевал Камбоджу и прекратил кровопролитие. Однако это случилось лишь тогда, когда Куэй-дзин наелись от души в государственных тюрьмах, местах казней и братских могилах миллионов невинных, угодивших под колесницу Джаггернаута.

Последствия

Конец семидесятых Юго-восточная Азия встретила в шатком положении, пытаясь восстановить свои опустошенные земли и уничтоженные народы. Мало-помалу, страны этого региона восстанавливаются. Несмотря на распространенный в этом регионе коммунизм, с падением СССР Вьетнам, Таиланд и Лаос приветствовали иностранные капиталовложения. Но, несмотря на это, антизападные настроения там все еще очень распространены. Несмотря на то, что будущее Красных Кхмеров остается под вопросом,

предпринятые для избавления от них в Камбодже меры обещают быть настолько же суровыми, как и власть Пол Пота. В Индонезии в течение трех десятилетий хрупкое единство поддерживается при помощи «демократии», - которая с каждым годом становилась все деспотичнее. Малайзия стала центром антизападных выступлений исламских фундаменталистов. Это поставило малазийское правительство в неловкое положение – нужно было как поддерживать народ, так и оставаться привлекательным для иностранцев. Куэй-дзин воодушевляли многие эти восстания и поддерживали Красных Кхмеров и другие антизападные группировки.

Хоть Юго-восточная Азия все еще остается привлекательной для зарубежных инвесторов, народы и страны в этой части Срединного Царства продолжают угасать. Массовое применение дефолиантов во время Вьетнамской Войны нарушило природный баланс Ци. Зверства смертных во время войны и в результате правления Красных Кхмеров исказили Ткань этих стран. Хоть люди и пытаются восстановиться на зарубежные деньги, они все продолжают терять себя в полных порока трущобах Бангкока, переулках Сингапура, опасных улицах Сайгона и разбомбленных долинах Лаоса[4]. Юго-восточная Азия, с ее невозделанными и опустошенными землями, коррумпированными столицами, невероятной нищетой, беспощадными зверствами и жестоким правосудием, остается пограничьем Срединного Царства. Фатализм, переполняющий в Пятую Эпоху Золотые Дворы, раскачивает этот регион, подобно маятнику. И очень скоро маятник может рухнуть…

Сингапур

Сингапур, чье название переводится с малайского «город льва», с древнейших времен был главным центром торговли Юго-восточной Азии. Свой современный статус он обрел благодаря сэру Стамфорду Раффлзу, британскому путешественнику, который убедил правительство в Лондоне подписать указ об основании там торгового поста. Раффлз был главой при заключении соглашений с местными лидерами. Вскоре он превратил этот самый южный кусочек Малайзии в международный торговый узел. До Второй Мировой Сингапур был одним из центров мировой торговли и этнического разнообразия. Своего рода дублером Гонконга, как в легальном, так и теневом бизнесе.

После жестокого правления японской армии (во время которого японские боевые семьи сделали ночной город запретной зоной) Сингапур восстал из праха и восстановился, обретя в 1965 году независимость. И с тех самых пор Сингапур пытается восстановить таинственность прошлых лет.

Для вампиров, Сингапур – как раз то, о чем мечтали их склонные к торговле представители. Смесь Куэй-дзин и Каинитов, которые сосуществуют примерно так же, как сосуществовали вампиры Гонконга. Но с одним серьезным исключением: Сингапур – свободный город, не имеющий обязательств ни перед каким государством и без всяких таймеров. На его улицах встречаются Запад и Восток, которые поддерживают рабочие взаимоотношения – и ничего более.

Вампиры Гонконга следили за событиями, происходящими у смертных Сингапура, а девяностодевятилетний протекторат Британии был все ближе к своему концу. Все еще неуверенные в дальнейшей судьбе Гонконга – со стороны возможного как в мире смертных, так и в мире сверхъестественных существ – некоторые Каиниты Гонконга поговаривают о массовом переселении до того, как город будет полностью поглощен Китаем. И переселяться собираются в Сингапур. Такого не желают ни Золотые Дворы, ни Каиниты Сингапура. Массовый наплыв Детей Каина может вызвать множество проблем. Но потенциальные эмигранты не собираются считаться с мнением сингапурских вампиров. Для гонконгских Каинитов Сингапур может оказаться лучшим вариантом места для переселения. Вариантом, который их могут заставить выбрать.

Современное Срединное Царство

На пороге Шестой Эпохи Катаяны завязли в столкновениях интересов, Дворов и философий. Хоть Куэй-дзин и разделяют общее мнение о корыстолюбивых Каинитах, проблемы соперничества семей, расхождения в Дхармах и демоническая порча еженощно рвут любое единство.

Китай: Центр Вселенной

Китай – родина Куэй-дзин. Там находились первые Дворы, создавались важнейшие философские и духовные писания. И там же находятся самые могучие источники силы, духовной связи и Ци в Срединном Царстве. А если учесть его историю и явную продолжительность властвования, то можно считать, что Куэй-дзин Китая - правители всех вампиров Срединного Царства, и что их мощь сравнима с мощью императоров прошлого.

Сотни и даже тысячи лет тому назад это было бы правдой. Но современность исказила и ослабила их мощь. В наши дни, вампиры Срединного Царства распались на множество враждующих Дворов и семей. Это лишь усилило стремление Куэй-дзин Китая сохранить то, что они контролируют, и противостоять чужакам, еженощно прибывающим в Срединное Царство. Задача эта долга, сложна и, зачастую, бесплодна.

Пекин: Двор Крови

В Пекине проживает девять миллионов[5] человек, но он не самый большой город Китая – это звание у него оспаривает Шанхай. Но, тем не менее, столица КНР является управляющим центром для более, чем миллиарда китайцев и около 12000 вампиров. Его влияние заметно на территории всего Китай благодаря немалому объему государственного чиновничьего аппарата и дотошности китайского коммунистического правительства.

Как и многие города Срединного Царства, Пекин является странной смесью застывшего в безвременье прошлого и все более развивающегося будущего. Город кажется застрявшим посреди преображения – друг с другом соседствуют широкие бульвары, широкие площади, узкие улочки и дворики, несколько современных небоскребов и мириады чудесных парков. Разрастание Пекина заставляет задуматься о наличии в нем не то, что логики, а чувства направления. Добавьте к архитектурным причудам девять миллионов китайцев, постоянные военные парады и демонстрации, армады туристов - и всякий, бродящий по лабиринту улочек Пекина, быстро придет в полнейшее замешательство.

Но местные жители прекрасно в нем ориентируются. Миллионы человек ежедневно пересекают этот мегаполис пешком, на велосипедах или в военных машинах. Жители Пекина передвигаются, как иной раз кажется, полностью слившись с окружением, подстроившись под пульс города. Куэй-дзин знают его даже лучше. Они совершенно незаметно бродили по Пекину, пока он разрастался до нынешних своих размеров. А семьи Двора Крови за века успели основать в городе личные и общие уголки. Но, тем не менее, жизнь Куэй-дзин в тенях Пекина безоблачной не назовешь. Пекин стремится к западной культуре и капитализму, а присутствие нескольких Каинитов в международном его секторе – комплексах посольств и чисто западных отелях и ночных клубах – начало притягивать самое молодое поколение учеников. Но эта ситуация Мандаринов и старейшин Двора Крови совершенно не заботит. Если Пекин движется к Западу, то пусть к нему движется все Срединное Царство.

Мавзолей Мао Цзэдуна

Уровень Стены: 8 днем, 6 ночью.

На юг от площади Тяньаньмэнь расположен мавзолей, в котором находится тело Председателя Мао, строителя современного Китая. Он располагается на северо-южной оси Пекина, но, вопреки законам китайской геомантии, дверьми на север. В течение дня мавзолей переполнен нескончаемым потоком отдающих дань уважения и зевак - благоговеющими стариками и туристами.

Но по ночам мавзолей гораздо более зловещ. При жизни и власти Мао народ перешептывался, что его жена, Цзян Цин – лисица. Для Куэй-дзин это отнюдь не слух. Многие, включая Предка Ч`аня, верят, что Цзян Цин все еще жива и ночами бродит по улицами Пекина. Считается, что она живет в мавзолее, под телом бывшего супруга, скрываясь там от смертных. Такая вероятность для Предка Ч`аня и всех остальных Куэй-дзин Пекина просто сногсшибательна. Считается, что Цзян питается порченым Ци, переполняющим неправильно расположенную постройку, и от этого становится все сильнее в черной магии. Ч`аню и остальному чиновничеству Двора Крови и так достаточно вероятного восстания молодых семей. А тут, помимо слежения за вспышками недовольства в западных кварталах, еще и приходится, образно выражаясь, наблюдать за собственной прихожей.

Величественное обиталище властей: Запретный Город

Уровень Стены: 8 днем, 6 ночью.

Запретный Город, дом династий Мин и Цин, является величайшим и наиболее полно сохранившимся комплексом зданий во всем Китае. В течение 500 лет, императоры этих династий практически не выходили за его стены, а всякий, вступивший в его пределы, без промедления предавался казни. Проживание и работа в Запретном Городе – где проживал императорский двор, наложницы, министры и слуги – считалось священным долгом императора. Духовная мощь этой крепости в центре Пекина воздействует не только на столицу, но и на всю китайскую нацию.

Для Куэй-дзин Пекина, духовное единство с энергиями Запретного Города является реальным, явным источником энергии, из которого еженощно питаются Предок, Ч`ань Ли, и его министры. По вечерам, когда Город для туристов закрывается - 17.30, без исключений – придворные Предка собираются за стенами древнего имперского комплекса зданий.

И этот комплекс невероятно огромен и запутан. В Запретном Городе не менее 800 дворцов и 9000 комнат. Это монументальное место предназначено для того, чтобы посетитель чувствовал себя незначительным. И оно прекрасно справляется со своей задачей. Коренного Куэй-дзин, который пришел просить о содействии или на суд старейшин, простор дворцового комплекса просто устрашает. Лабиринт дворцов тоже потенциально защищает от любых возможных вторжений. Но это оправдалось лишь раз – предприимчивый Каинит, желая осмотреть архитектуру и красоты дворцов, перемахнул через внешние стены и углубился в территорию Запретного Города… чтобы пропасть там навсегда.

Главный вход в Запретный Город расположен на юге, на площади Тяньаньмэнь. Врата Небесного Спокойствия открываются навстречу другой паре врат, внешним Полуденным Вратам и внутренним Вратам Высшей Гармонии, ведущим на территорию дворцов. Гонги и колокола, когда-то указывающие о приближении и движении императора, теперь возвещают о начале совещаний у Предка. Врата Высшей Гармонии ведут к Морю Каменных Плит, огромному двору, способному вместить 100000 человек. За Морем располагаются Три Великих Чертога: Чертог Высшей Гармонии, Чертог Совершенной Гармонии и Чертог Сохранения Гармонии. В величайших постройках Запретного Города, Трех Великих Чертогах, Предок Ч`ань проводит «публичные» выходы, объявления и провозглашает решения по разногласиям Куэй-дзин.

За Тремя Великими Чертогами лежат истинные владения Предка. Дворец Небесной Чистоты был когда-то императорской резиденцией. А сейчас там проживают Предок Ч`ань и его наиболее приближенные Мандарины. За дворцом лежит Императорский Сад – огромный парк, полный павильонов, мостиков, арок и дорожек. Императорский Сад – «личный кабинет» Предка Ч`аня, если можно так сказать. Это его личное место для медитаций и приема высших Куэй-дзин города.

Советы Мастеру: филология Азии

Азиатские имена отличатся от Западных. Ниже приведен достаточно грубый список советов для Мастеров и игроков.

- **Китай.** При переводе на русский китайских имен надо помнить, что первой идет фамилия. Фамилия обычно состоит из одного слога. Имя может состоять либо так же, из одного слога, либо из двух. Например, в Мао Цзэдун фамилией является Мао, а именем Цзэдун. (Таким образом, «Председатель Мао» не фамильярность, а эквивалент чего-то, вроде «Президент Медведев»).
- **Япония.** И снова на первом месте фамилия. Общий именной суффикс –*сан*. Так, например, Мияги-сан можно перевести, как *мистер* Мияги или *господин* Мияги. Применяется одинаково, как для мужчин, так и женщин – *госпожа* и *миссис*, соответственно. В русском соответствует обращению по имени-отчеству. Имена обычно состоят из двух или трех слогов. В фамилиях может быть до четырех слогов.
- **Корея.** Корейские имена состоят из трех частей. Сначала идет фамилия, за ней следует первая часть имени, которая едина для всех членов семьи одного поколения. Последняя часть имени

дается при рождении. Например, в случае Ким Дэ Чжун, Ким - фамилия, Дэ - имя каждого члена семьи в его поколении (если у него есть сестра по имени Сун, она будет именоваться Ким Дэ Сун), а Чжун - имя, полученное при рождении.

- **Юго-восточная Азия.** Именование разнится от страны к стране. Вьетнамские имена следуют тому же стилю, что и корейские, за исключением того, что среднее имя – не указатель поколения, а часть имени, данного при рождении. У малайцев нет фамилий. Сначала идет имя, к нему прибавляется слово *бин* (для мужчин) или *бинти* (для женщин), и в конце идет имя отца. В тайских именах, как на Западе, сначала идет имя.

Для незнакомых с азиатскими именами будет достаточно ознакомиться с историей нужного региона, чтобы узнать, как именовались местные знаменитости. Достаточно прочитать по диагонали любую книгу о Вьетнамской Войне, чтобы получить понятие о построении имен в большинстве стран Юго-восточной Азии.

А если не обращаться к международным конфликтам, достаточно принять то, что вид и звучание азиатских имен обычно совпадает и видом и звучанием определенного языка в целом. В китайском практически нет отрывистого звучания, а обычными согласными являются *ш*, *ц*, *н* и так далее. Японский – язык коротких слогов, что отражается и в именах японцев. Например, А-ки-ра Ку-ро-са-ва. Корейский тоже является языком отдельных слогов, и то же можно сказать про имена.

Подземный город, Цяньмэнь[6]

В округе Цяньмэнь, на юг от площади Тяньаньмэнь, находится один из самых необычных городов мира – Подземный. В конце шестидесятых, страх перед войной с СССР побудил руководство КНР к созданию системы подземных бомбоубежищ под торговым округом Цяньмэнь. Построенные добровольцами, укрытия под Цяньмэнь, названные Подземным Городом, превратились в лабиринт складов, заводов, магазинов, ресторанов, отелей, театров и тому подобного.

Подземный Город – именно город и есть. В случае авианалета он может вместить 70000 человек. В него ведут 90 расположенных в Цяньмене входов. Часть из них или давно забыта, или хорошо спрятана в чуланах находящихся наверху магазинов или узких альковах не менее узких улочек. Подземный Город – смесь строений гражданской обороны времен Холодной Войны (в комплексе до сих пор сохранились центры связи) и современного китайского капитализма.

Для Каинитов, проживающих в Пекине, Подземный Город – рай. Джованни семьи Делла Пассаглиа, заправляющие черным рынком Пекина, часто прогуливаются по ночам по комплексу, который остается людным даже в эти часы. Стокомнатный отель является для проходящих через город Каинитов путевой станцией, а привлекающие как туристов, так и местных рестораны и театры обеспечивают Детей Каина витэ.

Де-факто, Подземный Город – домен Делла Пассаглиа, но он остается таковым только пока этого желает Предок Ч`ань. И эта снисходительность в последние годы оказалась под вопросом, особенно после демонстраций 1989 года. Делла Пассаглиа держат в своих руках теневой бизнес Пекина, но Предок Ч`ань держит базу Джованни в своих. Подземный Город был расконсервирован и реконструирован лишь частично, и немалая его часть осталась той же, что и 30 лет назад. Куэй-дзин Пекина знают изгибы и закоулки этого комплекса бомбоубежищ не хуже Делла Пассаглиа. А в чем-то – даже лучше. Подземный Город связан с пекинским метро, план которого совпадает с расположением древних городских стен. И это, теоретически, дает Катаянам Пекина

возможность массированного проникновения на территорию Подземного Города. Некоторые чрезмерно амбициозные семьи уже сделали это, и теперь используют нерасконсервированные переходы, чтобы охотиться на неудачливых Каинитов. После некоторых случаем Делла Пассаглиа уже жаловались Предку Ч`аню, но каждый раз результаты оказывались неоднозначными. Не имея возможности открыто перечить Предку, Делла Пассаглиа удвоили охрану переходов, зная о потенциальной возможности полномасштабной атаки.

Хутуны

Среди девяти миллионов людей сложно добиться уединения, и на пути стремления Куэй-дзин обеспечить себе личное убежище могут встать множество проблем. Предок и его двор спокойно обитают в Запретном Городе, но большинству Куэй-дзин Пекина такая роскошь недоступна. Для большинства из них выходом могут стать хутун – один, среди бесчисленных тесных улочек, зажатых между широкими городскими проспектами и торговыми центрами. Семьи Куэй-дзин обретают свое уединение за одной из белых, бесчисленных дверей, открывающихся из бесконечных рядов древних домов.

Хутуны – жилье безнадежных. Прогнившие кровли, рассыпающиеся стены и готовые в любой момент обрушиться строения делают огонь и солнечный свет постоянной угрозой. Хоть анонимность хутунов и обеспечивает Куэй-дзин какую-никакую секретность (и множество доступных сосудов), упадок этих районов отравляет потоки Ци Пекина.

Шанхай: Двор Плоти

Шанхай перенаселен до предела. В нем проживает 12 миллионов[7] человек и это пятый по величине город мира. За века Шанхай обрел множество прозвищ – и многие из них, включая «Восточную Шлюху», весьма угодливы. Стереотипные образы Шанхая 1920-х и 30-х идеализируют все – образы Парижа и Нью-Йорка межвоенного периода, широкие улицы, здания арт деко, богатство – даже нищие и мошенники, населяющие закоулки города, напоминали персонажей пародий.

В 1937 году в Китай вторглась в Япония, захватила Шанхай и установила там один из самых жестоких оккупационных режимов в истории мира. Катаяны Японии прибыли вместе с войсками, чтобы под прикрытием японской военной власти и «перевоспитания» сражаться с китайскими и чужеземными вампирами. Они так и не прекратили бои. Последние шесть десятилетий Шанхай остается площадкой самого долгого межвампирского конфликта во всем Мире Тьмы. Вампиры Китая, Японии и Запада ведут войны за контроль над городом. Следуя вековой кровной мести или отвечая на свежие оскорбления, они скользят среди теснящихся смертных и иногда нанимают других Шэнь.

Тайный Бизнес

Черный рынок Шанхая необычайно привлекателен для сражающихся Шэнь. Там продают информацию, оружие – даже людей. По строгим китайским законам контроля рождаемости семьям можно иметь только одного ребенка. С детьми, получившихся сверх нормы, обращаются по-разному, но приятной их судьбу назвать сложно. Аборты за государственный счет, сиротские приюты, даже неквалифицированный детский труд представляют собой те меры, которые используют для сдерживания роста населения.

Черный рынок нашел им еще одно применение – в качестве пищи. Вампиры обходят жителей Шанхая и предлагают продать им лишних детей за неплохие деньги. Эти несчастные, впоследствии, отправляются в специальные хранилища, где их может

купить любой Каинит или Куэй-дзин, ищущий свободный источник Ци или витэ.

Безликие Мандарины знают об этом бизнесе, но пока не могут его остановить. Последствия торговли людьми стали губительны для города. Повсюду начали пропадать дети. Полиция начала арестовывать и наказывать подозреваемых в торговле маленькими девочками (которые, по мнению властей, предназначались для проституции). Проблема разрослась до уровня эпидемии – как в мире смертных, так и сверхъестественных существ – лишь подливая масла во всепожирающее пламя.

Безликие Мандарины

Кто, со стороны вампиров, правит Шанхаем остается неясным с момента вторжения в 1937 году оккупантов. Война уничтожила прежний Двор Плоти. Но более 120 коренных вампиров называют эту пропитанную кровью землю домом, а чтобы защищать ее, нужна какая-то власть.

С самого начала боев Шанхаем правит неизвестная семья Мандаринов. Чтобы избежать нападения враждебных сил, они встречаются нерегулярно и каждый раз – в другом месте. Их личности известны только им самим, а также нескольким искренне преданным подчиненным и хеймин. Этих загадочных правителей, руководящих войной против захватчиков из Японии и Запада, местные называют Безликими Мандаринами. Желание разыскать Безликих Мандаринов порождало свирепые битвы между Куэй-дзин Шанхая и их противниками, которые уверены, что Шанхай только на Мандаринах и держится. Враждебные им Катаяны используют все – шпионаж, подкуп, теракты и прочие виды скрытой агрессии – чтобы отыскать источник силы Шанхая.

Три района Шанхая

Вампирская война следует историческому разграничению чужеземного влияния. Кайниты и Куэй-дзин проживают в трех районах Шанхая, хотя ведущиеся бои пересекают эти границы и заливают кровью весь мегаполис.

Международный Сеттльмент[8]

Международный Сеттльмент находится на северном берегу реки Хуанпу, главной водной артерии Шанхая. Сеттльмент – крупнейший из трех районов Шанхая. Исторически, он подвергался влиянию Британии, других стран Европы, США и – в какой-то степени – Японии. Пышные банки, отели и клубы почтенных джентльменов, основанные во времена зенита всемирной славы Шанхая – теперь основное поле битв сверхъестественных существ. Японские захватчики, отчаянные независимые Кайниты и местные лоялисты сражаются на крышах и переулках многих древних зданий Сеттльмента, в частности – на улице Чжуншань[9], или Банд (*The Bund*) – набережной. Банд следует по западному берегу реки Хуанпу и охватывает границы всех трех

районов концентрации вампиров. Контроль над Бандом может оказаться поворотной точкой войны. И этот контроль завоевывался и терялся десятки раз, не оставаясь надолго ни за одной стороной.

Французская Концессия

В этом районе, называемом некоторыми Каинитами после выхода одноименного фильма «Французской Концессией», находится один из старых центров торговли пороком Шанхая – там располагаются опиумокурильни, бордели и штаб-квартиры преступных группировок. «Кровавая аллея», печально известный шанхайский район красных фонарей начинается тут, на улице Фучжоу. Несмотря на все усилия, предпринимаемые в пятидесятые коммунистами, по очистке Кровавой аллеи, война в Шанхае все расставила по прежним местам. Кровавая аллея играет важную роль в этой войне: ее ночные клубы и курильни опиума являются для любого вампира - вне зависимости от стороны, на которой он находится – отличным местом купли и продажи информации. «Соловьиный Насест» - бар и ночной клуб, основанный еще в начале 20 века – основной источник добычи информации солдатами шестидесятилетней войны. Он считается тихой гаванью, гарантирующей нейтральность и убежище от сражений, но не каких-либо других сфер войны.

Старый Город

Старый Город – небольшой участок Шанхая, окаймленный дорогами Жэньминь и Чжунхуа, находящийся к западу от реки Хуанпу. Старый Город – крепость Куэй-дзин Шанхая, плотное сообщество нескольких комунн, противостоящих присущим этому городу прогрессу и упадку. В Старом Городе, находящемся в центре поля битвы, распространены кодекс молчания и страх. Могущественная семья коренных Куэй-дзин, называющаяся Кровавый Круг, объявила Старый Город своей территорией. Он служат ночными защитниками и полицейскими как для смертных, так и для Куэй-дзин. Кровавый Круг посвятил себя уничтожению всех чужеземных сил в городе – как Каинитов, так и японских Куэй-дзин. Кровавый Круг постоянно держит Старый Город закрытым от японцев и Каинитов, с немалым боевым опытом патрулируя его улицы. Они все чаще развязывают боевые столкновения, и являются силой, с которой Каинитам и Гаки приходится считаться. Несчастные, попавшие к ним в руки, подвергаются суровым допросам и пыткам.

Гонконг: Двор Огня

Гонконг – часовая бомба из шести миллионов[10] компонентов: его населения. Квинконс и его бойцы планируют взорвать бомбу как можно скорее. В течение 150 лет Двор Огня находится под контролем западных властей и Каинитов. За это время Гонконг стал мировым торговым гигантом, продавая и покупая все – от земли до новинок товаров постоянного спроса, не забывая и об опиуме. В то время, как смертные стремятся как можно более увеличить свои богатства, не зная, что могут сделать завтра их китайские руководители, Куэй-дзин уже привели в действие план по

перехвату власти над Двором у вырождающихся захватчиков. Захват Гонконга станет сигналом к восстановлению Квинконса, и возродит стремления к изгнанию чужеземцев. По крайней мере, Пять Царственных Дворов на то надеются.

Фэн-Шуй

Фэн-Шуй – в переводе с китайского, «ветер и вода» - это китайская геомантия, искусство расположения зданий и тому подобного в гармонии с духами земли и природными потоками силы и энергии. Прежде, чем что-либо строить, в Гонконге или любой другой части Китая на предполагаемое место стройки вызывают мастера Фэн-Шуй, который указывает на местные потоки силы и энергии и проверяет влияние проекта на них.

В Гонконге к Фен-Шуй относятся очень серьезно. Фэн Ши – мастера Фэн-Шуй – считаются не менее важными, чем архитекторы и топографы, а услуги их оплачиваются весьма и весьма обильно. При постройке любого здания в Гонконге слово Фэн Ши – закон, что порождает наистраннейшие результаты: изогнутые или S - образные здания, десятиэтажной глубины проемы в остекленных атриумах небоскребов и многое другое, что на Западе посчитали бы архитектурным кошмаром. Подобные изменения, помимо сотворения необычного и забавного образа Гонконга в глазах иностранца, служат определенным целям – поддерживать энергетические потоки неповрежденными, содействовать росту деревьев и даже не мешать божественным драконам смотреть на бухту. В некоторых случаях, изменения при помощи Фэн-Шуй проводят Куэй-дзин, чтобы инициировать кармический удар по территории врага.

Также, Фэн Ши знают способы повысить ил понизить уровень местной Стены. Если построить здание в соответствии с принципами Фэн-Шуй, то оно будет полно энергий гармонии, а Стена будет понижена на 1 или 2. И наоборот, если при помощи зеркал создать защитный узор, не допускающий куда-либо «злых духов», уровень Стены будет повышен на 1 или 2.

Некоторые Куэй-дзин создают свои стили Фэн-Шуй, и кое-кто из них работают по вечерам в Гонконге Фэн Ши. Это искусство, называемое «Тсо Тао» или «Черный Путь», используется для расположения могил Куэй-дзин в гармонии с энергиями Ци, определения лучшего способа постройки убежищ и даже как орудие поиска пещер в сельской местности Китая. И наоборот, негармоничное расположение или искажение потоков Ци, может как физически, так и духовно ослабить Куэй-дзин.

Район Сентрал[11]

Район Сентрал – корпоративное и торговое ядро Гонконга. Он изобилует небоскребами банков и страховых компаний, дорогими отелями, ночными клубами и магазинами, сражающимися за место на этом открытом для всего острове. Тут модно безмерное потребление: куда ни плюнь – попадешь в магазин, торгующий чем угодно, от наимоднейших товаров до золотых слитков и ювелирных изделий. Впихнувшись между невероятных форм небоскребов, свои товары предлагают разнообразные магазины, бутики и ларьки. В восточной части Сентрала находится Гонконгский парк – десять акров водопадиков и фонтанов. В парке расположены птичник, оранжерея и центр изобразительных искусств.

Коузвэй Бэй

Коузвэй Бэй – торговый и развлекательный район, находящийся на восток от Сентрала. Кроме того, это плавучий город в Гонконге, резиденция Королевского Гонконгского Яхт-клуба и приют множества сампанов и джонок, в которых проживают немало народу. В джонке проживает и семья Куэй-дзин, свободно передвигаясь по

бухте и вокруг полуострова. Эти Куэй-дзин правят тысячами обитателей лодок Коузвэй Бэй, служа чем-то вроде «крыши», защищающей их от непопулярных властей большой земли или Яхт-клуба. Эта семья, называющаяся Безупречные Защитники, использует свою власть над жителями Коузвэй Бэй, чтобы прятать там коренных Куэй-дзин, преследуемых охотниками за нечистью города. Безупречные Защитники прячут этих вампиров и перевозят в любое место поблизости, включая Коулун, Лантау и полуостров Макао. Джонки и сампаны с Куэй-дзин на борту уходят и приходят. Ходят слухи, что Безупречные Защитники призваны быть первой волной атаки с моря при перехвате власти над Двором Огня. Правда это или нет – неизвестно, но Защитники держат Коузвэй Бэй под своей властью достаточно прочно, чтобы этот слух мог неожиданно стать реальностью.

Скваттеры

Гонконг всегда был укрытием для множества беженцев, скрывающихся от авторитарных режимов Азии. В городе проживают больше миллиона нелегальных иммигрантов, их число составляет не меньше одной седьмой от числа коренных жителей. Правительственные программы, призванные решить эту проблему, надежд не оправдали. Почти полмиллиона мигрантов с большой земли являются скваттерами – самовольными поселенцами, проживающими в лачугах и хижинах побережья и трущоб на холмах.

Общины скваттеров часто посещают Куэй-дзин, используя их обитателей в качестве пищи или заставляя их предоставлять им убежище. Около 15000 скваттеров проживают в лодках, тесно стоящих в близких к городу бухточках, где они укрываются от тайфунов. Их жизнь практически такая же, как и у жителей трущоб на холмах.

Голливуд Роуд

Голливуд Роуд – район гонконгских старьевщиков и антикваров. Там, на множестве блошиных рынков, антикварных магазинах и лавках старьевщиков продаются и покупаются редкости, привозимые со всей Азии. Также, Голливуд Роуд – база организации, известной как Алые Ши, наследницы первых охотников за нечистью времен династии Чжоу. Алые Ши – оккультисты и бойцы, которые, услышав жалобы местных жителей о бесчинствах демонов, немедленно предпринимают подходящие меры.

База Алых Ши находится в середине рынка Кэт Стрит, гибрида сувенирных лавочек, наркопритонов, борделей и штаб-квартир бандитов. Торговля пороками в Гонконге сосредоточена и вращается вокруг Кэт Стрит, и находится под властью Тремера по имени Оливер Трейс – о чем Алые Ши и не догадываются. Такие противоречия на Голливуд Роуд вполне обычны, где единственная правда жизни заключается в том, что она может оказаться короче, чем вы думаете.

Триада 14К

Триады – криминальные организации, сочетающие в себе черты тайных обществ и банд – в наши дни вполне обычны. Триады появились во времена династии Мин, будучи поначалу партизанскими отрядами на пути движущихся из северных районов Китая войск маньчжуров. После того, как маньчжуры захватили Китай и основали династию Цин, триады стали тайными обществами, работая в тенях и за гранью законов, чтобы увеличить свое влияние на население. Дворы Куэй-дзин быстро слились с этими организациями, и этот симбиоз – или паразитизм - длится и по сей день.

Современные триады – профессиональные и крупные криминальные организации, дотягивающиеся даже до Европы и чайнатаунов многих городов США. Первая триада, называемая Общество Неба и Земли, была основана 300 лет назад радикальным буддистским монахом, кредо которого было «Ненавидьте чужеземцев и уничтожайте их

общество». Не стоит говорить, что Куэй-дзин понравилась эта философия, и в наши дни многие вампиры или состоят в триадах или основали свои, сочетающие функции Дворов и криминальных организаций.

Крупнейшая триада Гонконга – 14К. В ней, по всему миру, состоит 20000 человек. Ее название происходит от адреса в Кантоне (Гуанчжоу) - улица Ко По Ва 14 (14 Koh Po Wah Street), где в 1947 году 36 солдат Гоминьдана объединились, чтобы противостоять вторжению коммунистов. Также, «К» означает «карат» (karat), что означает грубость или жестокость – совпадение с металлургическим термином ввернулось с такой иронией, какую сложно найти в Китае. 14К контролирует рынки Голливуд Роуд и является немалой палкой в колесах махинаций Трейса и его капеллы. По соглашению между группировкой Тремера и 14К, Голливуд Роуд является демилитаризованной зоной, где процветают двурушничество, двойные игры, жестокость и богатство.

Коулун

Коулун – район полуострова Гонконг, граничащий с Китаем. В нем расположено большинство культурных центров города. На самой южной точке, выдающейся в бухту Виктория, бок о бок на Солсбери Роуд расположены Гонконгский Культурный Центр, New World Center (торговый и гостиничный комплекс) и Музей Космоса. Перпендикулярно Солсбери пролегает Натан Роуд, главная улица Коулуна. В нескольких кварталах к северу от Коулунского Парка, где расположены Музей Естественной Истории и крупный спортивный и досуговый комплекс, находится торговый район. Два рынка – Рынок Нефрита и Ночной Рынок Темпл Стрит – гордятся своими предсказателями и оккультными диковинками, а также лучшими в Китае товарами из нефрита. Время от времени на Рынок Нефрита заглядывают Куэй-дзин, знающие о чудесных свойствах этого очаровательного камня.

Здесь же расположен и крупнейший Двор Коулуна – Праведные Демоны Коулуна. Они уже принимали послов от прибывших семей Двора Плоти, но переговоры, определяющие будущее города гладко не прошли. Праведные Демоны видят в Дворе Плоти реакционную угрозу, а Двор Плоти считает Демонов бандой акума, ненамного превосходящих Кин-дзин.

Везение

Азартные игры – способ досуга для всего Китая и прибыльный бизнес для Гонконга. Куэй-дзин и смертные играют с капризной судьбой, а город может предоставить для этого подходящие заведения. Помимо частных казино и нелегальных игорных домов, основными местами ведения азартных игр у вампиров являются Королевский Гонконгский Жокейский Клуб (или просто Жокейский Клуб) и казино Макао.

Любое из этих мест невероятно эксклюзивно. Членство только в Жокейском Клубе (владеющим разрешенной монополией на ставки на ипподроме) стоит 200000 гонконгских долларов, и в нем состоят все большие шишки Гонконга. Казино полуострова Макао – «Лишбоу»[12], плавучие казино и «Хай Алай» - это доступ 24-7 к игровым автоматам, покеру, блэкджеку и тому подобному, за исключением «Хай Алай», где есть крытая арена для хай алай[13] со ставками на результат.

Вообще, казино и азартные игры – суть того, что китайцы называют везением или удачей. Живущие в Срединном Царстве китайцы не считают везение, хорошее или плохое, частью чего-то настолько абстрактного, как шанс. Скорее, везение связано с капризом богов и небесных драконов, а также их настроению по отношению к вам в определенный день. Если бог или несколько божеств вами недовольны, то это отливается в виде неудачи.

Везение является частью не только азартных игр, но и бизнеса или политики. Будущее Куэй-дзин в каком-либо городе немало зависит от доброй воли небесных

драконов – бизнес, политика и личная власть Куэй-дзин Гонконга основаны на тщательном соблюдении норм морали и дальновидности. Для этих Куэй-дзин, личное везение напрямую зависит от удачи всего города. А для разведчиков Квинконса, везение – подходящий инструмент в планируемом захвате Двора Огня.

Тибет

Уровень Стены: 6.

По легендам, содержащимся в священнейших сутрах, на Тибете лежит прародина Куэй-дзин. Катаяны верят, что в Тибете, в Гималайском хребте, находится священная гора Меру. Некоторые ярые традиционалисты утверждают, что Архаты прошлого все еще остаются в Тибете, среди обломков горы. Они быстро передают эту легенду своим ученикам, а они разносят ее все дальше.

После вторжения китайского правительства, все подходы к Тибету были плотно перекрыты, даже для Куэй-дзин. Там не живет ни один вампир, и не похоже, что власти смертных или духовные лидеры готовы разрешить немедленный доступ. Некоторые любопытные Катаяны, решившиеся отправится туда, говорят об ослабляющей силе, которая тем сильнее поражала их тела, чем ближе они подходили к месту, где предположительно должна была находиться Меру. Ни один Куэй-дзин не закончил путешествия к священной горе, потому что боль от приближения к этому месту обжигала мертвые тела Катаян, как раскаленное железо. В сущности, странствующие по Тибету Куэй-дзин страдают от эффектов, схожих с вызываемыми Истинной Верой уровня 1. И по мере углубления в страну этот уровень повышается.

Среди Катаян ходят разные толки о сути данного явления. Одни Куэй-дзин считают, что их собственная природная нечистость будет мешать им приблизиться к этому священному месту, пока они не завершат свой Путь Назад. Другие уверены, что некая зловредная семья намеренно настраивает Ци этого региона на изгнание, чтобы через этот барьер не мог проникнуть никто, кроме ее собственных членов. В любом случае, родина Куэй-дзин остается - по крайней мере, на данный момент – затерянной во мраке прошлого.

Япония: Больные земли

Для многих Куэй-дзин Японии Эра Скорби уже обрушилась на архипелаг. Рост населения за последние 150 лет довел природу островов до предела возможностей. А двойной апокалипсис Хиросимы и Нагасаки разлил яд, который еженощно разъедает мировые связи, соединяющие Японию с остальной вселенной.

На западный взгляд, в Японии нет таких уж страшных проблем. Япония – страна технологического и финансового развития, она лидирует во множестве инновационных технологий и овладевает многими иностранными компаниями с такой скоростью, что это пугает некоторых обозревателей. Некоторых Каинитов, проживающих в Японии, Токио и другие мегаполисы архипелага пьянят своими возможностями, а молодые Куэй-дзин – неплохие, хоть и загадочные, партнеры и союзники. Как такая современность может появиться в больных землях – для западного наблюдателя непонятно.

Но, тем не менее, это так. Блеск и пышность Токио – лишь искусная маска, скрывающая с каждой ночью понемногу умирающие, больные земли. Если заглянуть за сияние неона и шум суеты, то откроется остров осквернённой магии и отравленного Ци. Хоть гора Фудзи и остается могучим узлом Ци, а некоторые тории сохраняют среду

прошлых Эпох, Япония, как таковая, разрушается от ударов прошлых лет и равнодушия ее Куэй-дзин.

Токио

Чтобы понять всю разницу между внешним образом Японии и ее реальностью, достаточно взглянуть на ее столицу, Токио. Сам ее размер находится за пределами доступного воображению. Токио – это скопление десятков районов, меньших городов, поселков и деревень. Размер этого города – 89 на 24 километра, а проживает в нем восемь с половиной миллионов человек[14]. Но, несмотря на свои размеры, Токио невелик. В смысле, там не все живут в многоэтажных домах. У большинства личных и многоквартирных домов, расходящихся от центра Токио, – всего один или два этажа. Этому морю людей они, как раз, и свойственны. Показываемые по CNN неоновые джунгли существуют только в центре города.

Но хоть Токио и, визуально, не дезориентирует, в нем легко потеряться. Составляющие его маленькие городки и деревни населяют люди, жившие в них поколениями. И они знают эти места, как свои пять пальцев. Следовательно, в большей части Токио уличных указателей нет. Каиниты быстро теряются в лабиринте белых, коробкообразных домиков. И потому немногие рискуют забираться вглубь спальных районов Токио.

Сердце Токио разделено на старое и новое, как населяющие его Куэй-дзин. В старых районах города, называемых Ситамати[15], а также в Императорском Дворце и прилегающих территориях проживают Куэй-дзин Дома Бисямон. Город делит Гиндза, токийский ответ Пятой Авеню. По другую ее сторону находится Яманотэ[16], новые районы Токио, полные богатств, культур и волнений. Тут обитают Гендзи, и некоторые Каиниты, чувствующие себя как дома в глубине безумных перемен Яманотэ. Но даже эти перемены, из-за особенностей Токио, идут неравномерно. Например, все банкоматы этого финансового центра перестают работать в 19.00. Клерки неимоверно вежливы, но юноши отталкивают в вагонах метро старух, чтобы сесть. В Токио полно чудес и красот, но в нем находятся и некоторые самые некрасивые постройки Срединного Царства (да и вообще, любого государства планеты). Токио – город, находящийся в войне с самим собой едва ли не в каждом аспекте своего существования. Особенно вампирского.

Императорский Дворец

Уровень Стены: 6.

Императорский Дворец находится в сердце Токио со времен сёгуната Токугава. Окруженный несколькими действующими рвами, он практически неприступен. Хоть под ним и находится не менее десятка станций метро, смертные туда ходят редко – дворец открыт только два дня в году. Дворцовые постройки, находящиеся на расстоянии от внутренних краев рвов и скрытые садами, - великолепное укрытие для Хакари, Предка Токио, руководящего тем хаосом, которым этот город является по ночам. Императорский Дворец – символ древних обычаев, вечности, Куэй-дзин Японии.

Нулевой Километр

Уровень Стены: варьируется, от 8 до 4.

На северной стороне Нихонбаси, Моста Японии, в нескольких кварталах к востоку от Императорского Дворца, находится истинный центр Токио. Для Куэй-дзин, это центр Японии – Нулевой Километр. После постройки моста, сёгун Токугава Иэясу сделал его отправной точкой пяти главных дорог, исходящих из города, и местом, от которого начинают исчисляться все дорожные расстояния Японии. Физическое воплощение этой точки, черный обелиск на мосту Нихонбаси, называется Нулевым Километром, и от него по-прежнему начинаются все государственные шоссе

Японии.

Этот выбор не был случайным. Бисямоны еще сотни лет назад знали, что Нулевой Километр расположен в основном ядре энергий Ци островов. После многих магический и дхармических предсказаний, Хакари предложил Иэясу сделать это место началом всех путей Японии. Для Куэй-дзин Японии, Нулевой Километр – могучий генератор сил и духовной энергии. Каждый храм Японии, в котором проживают Куэй-дзин, питается от этого центрального источника, хотя за последние годы он стал вырабатывать все меньше духовных энергий. Главный получатель этих сил – территории Императорского Дворца, где проживают Хакари и старейшие Куэй-дзин Японии.

К Нулевому Километру запрещено приближаться всем, кроме старейшин. Легенды Катаян гласят, что чистота и мощь духа островов может физически и духовно уничтожить вампира.

Акихабара и Канда

Звание самого большого, шумного и ослепительно яркого района Токио принадлежит торговому округу Акихабара. Это крупный центр торговли электроникой – если одна электронная штуковина может быть подключена к другой, то она тут найдется. Около десятой части валового внутреннего продукта Японии в электронике делается в Акихабаре иностранцами.

Но Акихабара – не только рай электронщиков. После Второй Мировой он был черным рынком, и немалая часть его грязнейшей стороны сохранилась в Токио Срединного Царства. Наркотики, краденое, проституция, ворованные предметы искусства и артефакты, а также высококлассная порнография – всем этим торгуют в тенях крупных лавок и ларьков уличных торговцев Акихабары. Среди законопослушных туристов и граждан Токио шныряют продавцы и покупатели менее привлекательных товаров, и среди продавцов с покупателями немало Каинитов и Куэй-дзин.

На юге Акихабары расположен район, известный как Канда. Там проживают эдокко (*Edokko*), коренные токийцы, которые жили в этом городе столетиями, еще до того, как он стал столицей. Среди обитателей Канды проживают и несколько старых Куэй-дзин, которые сидят и наблюдают за активностью Акихабары.

Верхний город

Два квартала верхнего города Токио – Роппонги и Гиндза – территория Дома Гендзи. Гиндза, находящаяся на юго-востоке от Императорского Дворца, - самый дорогой токийский торговый округ. Это – центр домов мод, художественных галерей и некоторых самых дорогих (и, зачастую, извращенных) ночных клубов. Роппонги, на юго-западе Токио, это воплощение безумия а-ля «ешь-пей-веселись-так-как-завтра-можешь-умереть». Куб[17] (*Square Building*) в Роппонги вмещает не менее семи оглушительных дискотек, где исполняют новейшую музыку мира. Оба этих района города по вечерам забиты местными и туристами.

Метро

Токийское метро не похоже ни на одно в мире. В часы его работы оно перевозит миллионы людей. Соответственно, размеры и само понятие метро тут радикально отличаются от зарубежных. Станции оборудованы, чтобы обслуживать сразу сотни пассажиров, а его система – сама по себе подземный город, с тысячами магазинов и

ресторанчиков, работающих под улицами Токио. Станция «Токио», под Императорским Дворцом, является популярным местом встреч молодых Куэй-дзин. Тоннели метро сами по себе являются для молодежи средством транспорта – они цепляются за заднюю часть поездов и скользят по третьему рельсу куда надо. Но этот способ передвижения весьма опасен – экспрессы Токио часто калечат неопытных ездоков, а то и убивают.

Якудза

Термин «Японская Мафия» несколько неточен. Конечно, якудза, главная японская криминальная организация, контролирует незаконный оборот наркотиков, проституцию, торговлю женщинами и многое другое. На этих видах бизнеса и заканчиваются сходства между японскими картелями и миром Готти и компании.

Якудза – могущественная сила во многих районах Токио и городах по всей Японии. Якудза делится на несколько семей, или гуми, каждая из которых контролирует важную часть организованной преступности. В отличие от мафии, якудза не стремится прятаться за какими-то внешними декорациями. Многие крупнейшие семьи якудза имеют штаб-квартиры в центральных офисных зданиях Токио, и все, кто ведут с ними дела, знают, кто они и чем занимаются.

Члены якудзы подчиняются (по крайней мере, так считается) правилам и строгому кодексу чести, благодаря которым организация действует, как высококлассный микрочип. Кодекс делает ударение на верность, поддержку действий других членов, беспрекословное подчинение и безжалостную эффективность. Потерпевшие неудачу члены часто строго наказываются, причем наказание может включать искалечивание или – в случае крайне серьезного нарушения правил – смерть.

Естественно, на всех уровнях гуми якудзы есть вампиры. Якудза дает Куэй-дзин неплохое прикрытие их ночных дел, являясь серьезным оппонентом полиции.

Хиросима и Нагасаки

Шестого августа 1945 года в 8.15 утра Вооруженные Силы США сбросили одну четырехтонную атомную бомбу «Малыш» на Промышленную Палату в центре Хиросимы. Взорвавшись на высоте 600 метров, первая в мире атомная бомба мгновенно уничтожила 200000 человек – одной бомбой снесли полгорода. Тремя днями позже вторая бомба, «Толстяк», была взорвана над Нагасаки и уничтожила треть города.

Каждый Куэй-дзин, пребывавший в Японии в течении тех 72 часов почти полвека назад, чувствовал жгучую боль, как будто П`о вампиров пыталось, образно выражаясь, разодрать своего носителя. Американские пилоты не могли знать, что обе бомбы сдетонировали над важными Драконьими Потоками, уничтожив собравшихся там духов. Таким образом, духовный баланс Японии был нарушен навсегда.

Хиросима

После бомбежки 1945 года город был перестроен, но наследие взрыва бомбы все еще остается в сердцах, как смертных, так и Куэй-дзин. Как ни странно, но Промышленная Палата не была уничтожена взрывом. Ее опаленный корпус остается символом тяги человечества к самоуничтожению. Называемая теперь Атомный Купол, она стоит в Хиросимском Мемориальном Парке (Парк Мира) на слиянии рек Отагава и Мотоясугава. Сам парк – пугающее место. Посетители, которые видят отпечатавшиеся в мраморе ступеней Купола человекообразные тени, знают, что эти поблекшие черные контуры – все, что осталось от людей, испарившихся во время взрыва.

Куэй-дзин неохотно посещают эти места. Их Призрачное Око показывает местных призраков раздутыми демоноподобными фигурами, а волны тошнотворной духовной «желчи» затуманивают как Око Жизни, так и Призрачное Око. Говорят, что иногда, в

самые гнетущие часы ночи, там, всего лишь по другую сторону Стены, собираются Повелители Яма.

Нагасаки

Мрачный, черный обелиск отмечает эпицентр взрыва, произошедшего 9 августа 1945 года. Он расположен в Парке Мира, под контролем ЮНЕСКО. В том месте проходят выставки, посвященные трагедии. И сюда тоже приходят очень немногие Куэй-дзин. И еще меньше там питаются.

Яды

Хиросима и Нагасаки навсегда объявлены городами-близнецами смерти. Они переполнены темными духовными ядами после атомной бомбардировки полувековой давности. Они де-факто, запрещены Куэй-дзин для посещения. Ни один вампир архипелага, за исключением акума, не рискнет по собственной воле войти в эти города. Местные Потоки Ци были или безнадежно отравлены или полностью уничтожены. А духовные испарения, сочащиеся из бывших эпицентров, считаются у Куэй-дзин самыми мощными канцерогенами.

Корея: Перекресток

В Срединном Царстве, Корейский полуостров является огромной пересадочной станцией для Куэй-дзин (и даже Каинитов), едущих с материка Азии в Японию и другие островные государства. Зеленые Дворы управляют одной из крупнейших сетей убежищ и контактов в Срединном Царстве. А то и во всем мире.

Она, называемая Параллельным Путем, проходит через государства полуострова и демилитаризованную зону, петляя по холмам и горам как Северной, так и Южной Кореи. Храмы, часовни, пещеры и деревни обоих стран обеспечивают Куэй-дзин всего Срединного Царства временными убежищами и приютами. Не забывая о возможной некредитоспособности, семьи Зеленых Дворов укрывают Куэй-дзин в «особом городе» полуострова и неподалеку от него – Сеуле.

Куэй-дзин из любой страны и с любой историей принимаются без всяких расспросов. Под прикрытием корейских семей, они идут извилистыми и запутанными тропами Параллельного Пути к своей цели, какой бы она ни была – Китай, Япония, временное убежище в Сеуле или корейской глуши.

Хоть Параллельный Путь и находится под контролем Зеленых Дворов, их вампиры – не охрана. Они, скорее, указывают преследуемым вампирам место, где можно спрятаться или «залечь в спячку». Эта информация доступна всем, ищущим помощи и обладающим нефритом. Иногда, без видимых причин, на тропы Параллельного Пути допускаются и преследователи. А неприятных вампиров Зеленые Дворы покидают и направляют к границам каэрнов Хенгейокай. Параллельный Путь ненадежен, на него, на свой страх и риск, вступают вампиры, которым деваться больше некуда. Но, тем не менее, многие им пользуются, и он процветает.

Сеул

Сеул – город 10 миллионов человек, около 100 коренных Куэй-дзин и важный узел дорог Параллельного Пути. По мере как через город по Пути проходят десятки Куэй-дзин, в нем проверяются простейшие законы вампирского дарвинизма. Для вампиров

Срединного Царства, Сеул – перекресток. Как в самом городе, так и окружающих его пригородах расположены места, где вампиры могут встретиться, обменяться информацией и спланировать следующую стадию странствия по Кореям.

Гора Намсан

Намсан – гранитная гора в центре Сеула. Вся гора – общественный парк, но не похожий ни на один другой. В нем размещаются отели, крупный рынок у подножия и Сеульская Башня на вершине. Эта башня – аналог Си-Эн Тауэр (*CN Towe r*) в Торонто или Останкинской Телебашни в Москве, с большим панорамным рестораном и обзорной площадкой. Для Куэй-дзин вполне обычно наведываться в ночные клубы отелей и наблюдать за кипением ночной жизни Сеула. Три тоннеля под горой соединяют южные и северные районы города, делая гору центральным транспортно-пешеходным узлом Сеула.

В Итевоне, обширном торгово-развлекательном комплексе в Третьем Тоннеле Намсан, расположены дома мод, магазины, дискотеки, художественные галереи и антикварные салоны. В Пресс-центре Кореи, неподалеку от мэрии, находится Клуб Зарубежных Корреспондентов, своего рода Элизиум, посещаемый некоторыми Каинитами города.

Итевон также известен тем, что в нем торгуют нефритом. В сельской местности Кореи множество залежей нефрита, особенно в Драконьих Гнездах оборотней и других Шэнь. Послы Зеленых Дворов часто заключают договора с местными Шэнь, чтобы получить сырье, которое вампиры-ремесленники превращают в самые сложные и магически сильные талисманы Срединного Царства. Магазины Итевона посещают Куэй-дзин со всех концов Срединного Царства, желая купить их магический товар. Но высокие цены делают талисманы доступными лишь для весьма богатых старейшин. Куэй-дзин, у которых не оказывается нужных сумм (особенно после весьма дорогостоящего странствия по Параллельному Пути), ради их получения часто занимаются грабежом и убийствами.

Дворцы

Три дворца в центре города – Токсугун, Кёнбоккун и Чхандоккун – заняли немало места пышными садами и высокими пагодами. Из них Зеленые Дворы управляют Параллельным Путем.

Большинство дворцов Сеула и полуострова были или являются остановками Параллельного Пути, поскольку их сады обеспечивают прекрасные укрытия и места для медитаций. Однако в наши дни, когда на Путь стали попадать чужеземцы, многие старые места отдыха стали менее популярны – их место заняли ночные клубы и хорошие отели. Но пагоды и часовни в сельской местности Кореи все еще заселены – бодхисаттвами и местными Хенгейокай.

Инчхон и Корейская Деревня

Инчхон – важный портовый город Кореи и одна из пересадочных станций Параллельного Пути. Там Куэй-дзин проникают на сухогрузы и военные суда, направляющиеся в Юго-восточную Азию. В Корейской Деревне – части одного из пригородов Сеула, Суона – около 200 традиционных домов заселены гончарами, ткачами и кузнецами, а также – несколькими Куэй-дзин, следящими за южными вратами Сеула и портом Инчхон на юго-западе.

Парк Тхумули, Кёнджу

Парк Тхумули находится в центре Кёнджу, столице древнего корейского царства Силла. Парк полон гробниц представителей королевского дома Силлы, датирующихся от доисторических эпох и до седьмого века нашей эры. Множество других гробниц гораздо моложе. Эти гробницы – плотнейшая концентрация убежищ для вампиров-странников во всей Корее, а то и во всем мире. Грот Соккурам, находящийся на юго-востоке Корейского полуострова – последняя остановка для вампиров, следующих дальше на восток, в Японию и далее.

Юго-восточная Азия

Юго-восточная Азия все еще страдает от последствий Холодной Войны, и во многих местах проигрывает войну с полным падением. Коренные вампиры и зажатые войной во Вьетнаме и ряде других мест продолжают странствовать по джунглям и дельтам рек. Их войны далеки от завершения.

Рассеянные по полуострову важные города Юго-восточной Азии, где ведут свои войны Золотые Дворы, закрыты и враждебны для Каинитов. Местные вампиры дерутся с такой ненавистью и яростью, которую не могут представить даже самые традиционалистичные старейшины Китая и Японии. Куэй-дзин Юго-восточной Азии приходилось сражаться за свои кусочки земли едва ли не с самого появления цивилизаций смертных Азии, чтобы просто объявить что-то своим. Страдая, истекая кровью и многое претерпев, они предпочтут это уничтожить, чем позволят попасть в руки чужеземцев.

Бангкок, Таиланд

В Таиланде, который размерами сравним с Техасом, проживает 60 миллионов человек, и около 8 миллионов тайцев населяют Бангкок, чья печальная слава центра пороков, проституции, наркоторговли, организованной преступности и сырости лишь усилилась в гиблые дни Пятой Эпохи. Тайское название Бангкока – Крунгтхеп (*Krung Thep*), что переводится, как «Город Ангелов». И, как в Лос-Анжелесе, реальность далеко превосходит ожидания. Движение транспорта и людей вечно затруднено, а весь город покрыт слоем соли, копоти и пота из-за погоды и выхлопов роскошных западных автомобилей. Бангкок – богатый город, но его богатство построено на уничтожении менее удачливых его обитателей в отчаянной тяге к самоуничтожению. Миллионы людей, живущих и постоянно прибывающих в Бангкок, напрягают и без того слабую инфраструктуру города, тем самым, давая семьям Золотых Дворов контролировать все больше земли в сельских районах Таиланда.

Презренное прибежище отбросов и низости

Рынок пороков Бангкока вошел в легенды юго-восточной Азии и Срединного Царства. Проституция способна удовлетворить любой, даже самый извращенный, вкус, а дельцы этого бизнеса идут на все, чтобы добыть женщин и детей любых возрастов. Этих неудачников, родом из нищих районов самого Таиланда, заманивают в

проституцию или обещанием денег и безопасной работы в Бангкоке, или попросту похищая и заставляя работать за просто так. В обитающих на севере Таиланда «племенах холмов», вожди сами продают в сексуальное рабство девочек 11 и 12 лет, чему способствуют предприимчивые семьи Куэй-дзин.

Результаты очевидны: запуганное сельское население находится под пятой бангкокского криминала, а туристов и местных жителей поражают разного рода венерические болезни. Считается, что к концу 20 века около половины населения страны будет ВИЧ-инфицированно. Люди, игнорирующие распоряжения правительства по взаимообщению и передвижению носителей ВИЧ или СПИД-а, попадают в специальные «лепрозории» и исправительные центры, где, преимущественно, и погибают.

Как и в остальной Юго-восточной Азии, наркоторговля строго запрещена, и участвующие в ней подвергаются при осуждении пожизненному заключению, а в некоторых случаях – смертной казни. Но, несмотря на это, бангкокская наркоторговля процветает. Золотые Дворы имеют определенное влияние на законодательную власть, поэтому каналы распространения опиума и героина в Бангкоке остаются нетронутыми. Эти Куэй-дзин держатся тише воды и ниже травы, и поддерживают свой бизнес на плаву, скармливая время от времени полиции некоторых смертных прислужников.

Золотые Дворы достаточно довольны ситуацией в Таиланде. Общественное загнивание страны, обостренное втягиванием его населения все дальше в бездну противозаконной деятельности, позволяет Дворам процветать и питаться на нищете. Каиниты, попавшие в Бангкок, быстро приспосабливаются к особенностям его существования и ослабляют бдительность, позволяя Куэй-дзин нанести удар. Как говорится в песне, между печалью и экстазом в Бангкоке разницы немного. Для Золотых Дворов, это одно и то же.

Чайнатаун

Бангкокский Чайнатаун является домом для этнических китайцев в течение уже 200 лет. Этот района полон уличных рынков, знахарских лавок и несколькими эмигрировавшими Куэй-дзин из Китая – преимущественно, из Двора Кости Чунциня – которые выработали определенное взаимопонимание с Золотыми Дворами. Поскольку оба Двора немало полагаются на оккультизм, они сошлись достаточно хорошо. Ученики Двора Кости часто помогают семьям Золотых Дворов с поиском жертв, а закрытость Чайнатауна позволяет местным вампирам скрывать наркотрафик Бангкока от глаз властей.

Бары

Баров в Бангкоке много, и все они удовлетворяют одни потребности – сексуальные. Они ранжируются от низкосортных забегаловок, предоставляющих детей-проституток обоего пола, до высококлассных «баров для общения», где дамы подливают клиентам напитки и часами разговаривают с ними за столом. Но, так или иначе, эти заведения или являются, или скрывают пути к курильням опиума или точкам продажи героина города. А Куэй-дзин активно управляют этим бизнесом из офисов многих таких баров.

Уличные рынки

Уличные рынки Бангкока открываются рано вечером. А после их закрытия, начинают работу черные рынки, продавая на улицах и складах драгоценные камни, наркотики, порнографию и подделки одежных брендов. В часе от Бангкока находится плавучий рынок Дамнуен Сандуак. Этот рынок – один из центров контрабанды. И хоть некоторые Куэй-дзин и пытались прибрать его к рукам, они быстро изгонялись несколькими очень территориальными оборотнями Чжунь Лунь.

Занимательный отдых

Многие распространенные в Золотых Дворах дхармические практики сконцентрированы на вампирских версиях анимизма, давая Куэй-дзин близкую связь с другими местными Шэнь и животными. Предприимчивые Катаяны Бангкока, Сайгона, Джакарты и других доменов Золотых Дворов устраивают поединки между животными и различными Чин-мэй, которых Куэй-дзин держат на цепи, в стиле сверхъестественных петушиных боев или охоты с собаками на медведей. В этих поединках один или несколько Чин-мэй сражаются с тиграми, медведями, лисами, или – если очень повезет – плененными Хенгейокай. На этих поединках ставки делаются так же легко, как льется кровь. Некоторые Куэй-дзин ухаживают за призовыми Чин-мэй так же, как смертные ухаживают за лучшими бойцовыми петухами. Вампиры часто вкладывают свои сбережения в ринг.

Сайгон[18], Вьетнам

Вьетнам все еще страдает от применения агента «Оранж»[19] (Оранжевый Агент), ковровых бомбардировок и войны, которую никто не выиграл. Разрушения, вызванные оккупацией, сохранились в памяти многих. В Срединном Царстве, этот самый восточный кусочек Юго-восточной Азии полон отравленных Драконьих Потоков.

Сайгон находится в самом конце вампирской запретной зоны, появившейся, когда закончилась война смертных. Старые штаб-квартиры, демилитаризованные зоны и тяжбы времен войны все еще действуют. Семьи Золотых Дворов и вернувшиеся с боев в Шанхае наемники сражаются с вторгающимися в этот район Шэнь и Куэй-дзин других Дворов. Ярость этих битв такова, что сражения войны смертных невозможно с ними даже сравнить.

Клуб «Апокалипсис Сегодня»

Клуб «Апокалипсис Сегодня», бар на улице Ти Сах, ведет свое начало со времен Вьетнамской Войны, когда агенты ЦРУ и солдаты встречались с местными, и никто никому в городе не доверял. Сейчас Клуб АС – нейтральная зона как для местных, так и чужеземных Куэй-дзин. Он – убежище. В нем запрещены насилие и оружие любого рода, а нарушитель напрямую отвечает перед правящими Мандаринами Сайгона. Открытый всю ночь Клуб АС популярен и у некоторых Каинитов, каким-то образом оказавшихся в Сайгоне. Но в клубе бывают и местные – чтобы, в какой-то степени, следить за чужестранцами.

Плавучие Рестораны

В Сайгоне есть несколько плавучих ресторанов. В них Куэй-дзин заключают сделки и разрабатывают стратегии сражений на восточном побережье Вьетнама. Несколько таких заведений есть и на Меконге. Они свободно ходят вверх и вниз по реке, доставляя материалы и бойцов, как к полям битв, так и в тыл.

Тоннели Ку Чи

Уровень Стены: 5.

Вьетконговские тоннели Ку Чи расположены за городом. В нашем мире, эти тоннели – туристская достопримечательность. Но в Срединном Царстве тоннели остаются такими же, как и во время войны: тесными, гнетущими, безмолвными и скрывающими Зеленую Змею – боевую семью Тигров-Дьяволов. Для этой семьи тоннели являются именно тем, чем они были во время войны – жильем, тайными дорогами и тюрьмой. В них содержатся несколько похищенных Шэнь и Каинитов. Эти несчастные снабжают Зеленую Змею информацией и Ци.

Сингапур

Сингапур, финансовый дракон Срединного Царства, начал понемногу восстанавливать свою прежнюю, сложившуюся до Второй Мировой, славу. Через портовый город в самой южной части Малайзии проходят множество товаров и услуг – как легальных, так и нет. Хоть Сингапур и старается поддерживать чистый, утонченный, диснеевский образ, на многих его частях лежит явная печать диктатуры. Закон в Сингапуре – все. Нарушение чего угодно – от торговли жевательной резинкой (является незаконным и приводит к порке) до незаконного распространения наркотиков (приводит к порке, тюремному заключению и расстрелу) – карается быстро и эффективно. Проживающие в городе Каиниты хорошо осведомлены о том, насколько мало здесь им будут содействовать правительство или посольства, несмотря на количество подвергнутых Доминированию работников консульств, а также качество обработки.

Сингапур – смесь народов со всей Европы и Азии. С его двухмиллионным[20] населением смешались местные вампиры. И хоть, в сравнении с другими городами Срединного Царства, население Сингапура невелико, его оживленность и деятельность компенсируют малочисленность.

Орчард Роуд

Ночная жизнь Сингапура вертится вокруг Орчард Роуд. Здесь процветают бары, тату-салоны, и очень замаскированные – и настороженные – бордели. «Серебряная Обезьяна», бар на пересечении Орчард и Скоттс Роуд, напоминает декорации из фильмов об Индиане Джонсе – красное дерево, ивовые прутья, потолочные вентиляторы и фонари в абажурах из желтой бумаги. Своим роялем, певцом и казино в задних комнатах, он пробуждает в наши дни немало очаровательной старомодности. Управляющие Сингапуром семьи Золотых Дворов позволяют «Серебряной Обезьяне» работать без всяких помех, считая его ценным источником информации и жертв.

Чайнатаун и Маленькая Индия

Оба этих этнических района выглядят так, как будто их перетащили с их мест в Экспериментальном Прототипе Общества Будущего - Мир в миниатюре[21]. Проекты «реконструкции» этих районов включали в себя немало ярких красок и китча, и в наши дни редкие туристы, попадая в эти городки, не осведомлены об их «натуральности».

Но это днем. Ночью же, эти городки кишат Куэй-дзин Китая и Золотых Дворов. Здесь, скрытые атмосферой «Азии Lite » этих районов города, собираются правящие неевропеизированными частями Сингапура - из триад и тайных обществ – беженцы из Двора Огня, Двора Кости и Золотых Дворов. Исторический Округ Чайнатаун примыкает к деловому району Сингапура, и Куэй-дзин, входящие в высшие эшелоны корпоративных джунглей, имеют офисы и в Чайнатауне. Из этих штаб-квартир, они, при помощи сети банков и инвестиционных домов, направляют операции, вроде контрабанды или отмывания денег.

Индонезия

Обильно населенная, Индонезия является четвертой по объему населения страной в мире. Но составляющих эту бывшую голландскую колонию островах проживает больше 190 миллионов[22] человек, причем 60% проживают на островах Ява и Бали. Естественно, перенаселение там достигло невероятных значений. Бессистемные попытки правительства расселить народа на меньшие острова архипелага были медленными и, преимущественно, неудачными. И, в еще одной версии «этнических чисток», многие коренные жители островов с принимающей стороны были тайно перебиты новопоселенцами. Внешние острова – дом для сотен разнообразных племенных и этнических культур.

Куэй-дзин Индонезии остаются близкими к земле и могучим потокам Ци, пробивающимся там глубоко из-под земли. На маленьких островах, жестокие семьи властвуют над деревушками в стиле, схожем с древними кровавыми культами Ван Сянь. Несчастные смертные зажаты между могущественными Шэнь у своего черного хода, и угрозой правительственного расселения – у парадного. Местные вампиры редко где развились выше анимистичной магии, и предпочитают властвовать над своими личными владениями.

Монас, Джакарта

Уровень Стены: 6.

На юг от Президентского Дворца в Джакарте находится индонезийский Национальный Монумент, называемый Монас. Часто называемая, по имени бывшего лидера страны, «Последняя Эрекция Сукарно», Монас – огромная фаллосоподобная конструкция, символизирующая плодородность острова. И, как Нулевой Километр в Токио, Монас находится на основном источнике Ци, питающем архипелаг. В сочетании со 190 миллионами полных Ци смертных, Монас является генератором энергии для всех Куэй-дзин острова.

По этой причине другие семьи Золотых Дворов поддерживают с индонезийскими Куэй-дзин хорошие отношения – скорее, из плохо скрываемой жадности, чем честного единства. Мощь Монаса не избежала внимания других Дворов Срединного Царства. Куэй-дзин Японии, Ци которой было отравлено Ожогами, стремятся заполучить переполняющее Яву Ци. Разведывательные экспедиции японских Куэй-дзин в Индонезию уже предприняты. А если возложенные на них надежды оправдаются, то Гендзи и Бисямоны могут приступить к большему, чем просто разведке островного государства.

Камбоджа и Лаос

Камбоджа – одна из более разоренных стран Срединного Царства, а ее забитое население и сельская местность являются «столовой» для паразитирующих на них вампиров. В сельских храмах и джунглях этой страны до сих пор обитают несколько отрядов живучих Красных Кхмеров. Эти повстанцы постоянно враждуют с шатким правительством, а истощенные крестьяне пожинают кровопролитие. В государственные тюрьмы, все еще переполненные заключенными времен правления Красных Кхмеров, теперь кидают их самих, часто помещая в одну камеру заключенного и его тюремщика. Куэй-дзин часто навещают тюремные комплексы, питаясь не только кровью смертных, но и переполняющими эти места энергиями ненависти и психических страданий.

Изначально, Лаос – безбрежные джунгли. Два миллиона тонн бомб, сброшенных на него во времена Вьетнамской Войны, исказили его ландшафт и создали немало разрывов в местных Потоках Ци. Несмотря на спешную модернизацию Юго-восточной Азии, в ее лихорадке о Лаосе вечно забывают – как смертные, так и вампиры. Большая часть Лаоса – пустоши. Там всегда было мало земли для обработки, а применение во время Вьетнамской Войны взрывчатых веществ и дефолиантов причинило ему немалые

разрушений. Немногие живущие в Лаосе вампиры просто не могут найти для жизни другого места, а показать им его – некому.

Большой Прыжок

Пользуйся днем, пользуйся часом,
Наша мощь неодолима[23]

-

Для Каинитов существование вампиров Азии остается тайной. Хоть отдельные личности и решили попробовать на вкус сладость плодов Азии, они немалой частью являются изгнанниками кланов Запада. Делла Пассаглиа и ее члены отказываются общаться с Камарильей. Оливер Трейс, в Великом Аншлюсе Тремеров, ушел не дальше крышевания кучки букмекеров, проституток и наркоторговцев. Причем в городе, мало отличающемся от любой столицы Запада. Несмотря на темпы перемещений и технологии современного мира, Камарилья боится, что вампиры Азии останутся для нее темной лошадкой еще на пять тысячелетий.

Они ошибаются.

Гонконг – только первый шаг. С самого момента передачи власти Квинтет ввел в город бойцов и снаряжение. В аванпостах Азии на Западе уже появились передовые группы Куэй-дзин. Они собираются в Чайнатаунах Нью-Йорка, Бостона, Сан-Франциско и других городов. В свободном городе Ванкувер, где между Каинитами и Люпинами было заключено перемирие, начали действовать скрывающиеся там семьи Бисямона. Замкнутость этих мирков позволяет Катаянам действовать, не попадаясь на глаза Каинитам и смертным.

Для Квинконса все заключается не в «если», а «когда». Как только Двор Огня вернется под его власть, Большой Прыжок придет в движение. Каиниты давно желали узнать природу вампиров Азии. Квинконс решил удовлетворить их любопытство – и Каиниты еще от души возжелают ничего не знать о Куэй-дзин.

Миры за Стеной

За бренной плотью Срединного Царства лежат бессчетные Миры, населенные всевозможными духами. Хоть для смертных они невидимы и неосязаемы, Шэнь - в частности, Куэй-дзин – постоянно общаются с Мирами Духов и их обитателями.

Духи, образно выражаясь, повсюду, но особенно они многочисленны в местах, обильных Ци. В прежние Эпохи духи часто появлялись в Срединном Царстве во плоти. Так, дух земли определенной скалы или гэирё, дух мастерски выкованного меча[24], могли явиться помочь или помешать легендарным героям. В Пятую Эпоху большинство этих духов спит, и должны быть убеждены или заставлены проснуться. Особенно прекрасный восход, или Юген, полученный любованием великолепным произведением искусства – зачастую, единственные явные следы существования Миров Духов.

Миры Духов находятся в непосредственной близости от Срединного Царства, хотя смертные, в большинстве своем, их совершенно не замечает. Некоторые Шэнь, включая Куэй-дзин, могут странствовать по ним, общаясь там с Ками рек или призраками мертвых. В Пятую Эпоху эти путешествия стали опасным предприятием – места, где совмещаются Миры Духов и реальный мир, разделяет незримая духовная Стена.

В какой-то степени, Миры Духов Срединного Царства схожи со своими Западными аналогами. Но Миры Срединного Царства не разделены на Три Мира, знакомые сверхъестественным существам Запада. Куэй-дзин знают, что Срединное Царство получило свое название от места, которое оно занимает между двумя огромными духовными планами – дуалистическими Мирами Инь и Янь. В Мирах Янь проживают разного рода духи природы, Ками и им подобные существа. Миры Инь, в свою очередь, мрачны, и вмещают Загробный Мир с его многочисленными призраками. Ци в Срединное Царство поступает именно из этих Миров, и именно обитателей этих Миров почитают различные Шэнь.

Пятая Эпоха

В прежние Эпохи духи исполняли свои обязанности, с радостью – или, по меньшей мере, с почтением – служа Божественному Воплощению Нефрита. Сейчас же, порядок в Срединном Царстве и Мирах Духов нарушен. В реальном мире царствует упадок Пятой Эпохи, и не меньше поражены его духовные отражения. Куэй-дзин, своим сверхъестественным восприятием, видят гибнущие и порченные Царства. Загрязнение и ядерные удары разрушили чертоги Царя Морей. Перекрученные башни Порочного Города воссоздают лабиринты улочек Токио и Гонконга. Царство Сражающихся Духов переполнено жертвами войн в Индокитае. А район Мира Инь, соседствующий с Камбоджей, выглядит как усыпанная черепами равнина, полная завывающих Спектров.

Все больше духов отвергают свои задачи и становятся такими же оппортунистами, как смертные и вампиры. Многие домовые и природные духи, моления которым были забыты циничным или «переобученным» населением, странствуют по Мирам Духов, подобно кочевникам. Министры и защитники стали жестокими полководцами, безжалостно сражающимися за то или иное Царство. Сражения за источники неиспорченного Ци становятся все свирепее, и духи все чаще обращаются к Куэй-дзин, заключая и с нежитью обоюдно выгодные сделки.

Миры Инь и Янь

Первый поворот Колеса Эпох произошел, когда вселенная разделилась на две противоположности: темное, пассивное, созерцательное Инь и яркое, активное, деятельное Янь. Впоследствии, из Инь, Янь и их комбинаций были сотворены Десять Тысяч Вещей матери и духа.

Хоть Инь и Янь отделили себя от Вселенной, они остались близки к Срединному Царству. Под надзором Небес, Инь и Янь управляют вращением Колеса. Как Янь будет создавать, так Инь будет разрушать. Как Янь будет вести воинов Небес к великим подвигам, так Инь будет даровать покой и отдых. В течение Второй и Третьей Эпох драконы и цилини[25]возвещали о начале царствования императоров, призраки помогали и общались со своими живыми семьями, Ками проявлялись в скалах, деревьях и прудах, а чародеи создавали из птичьих перьев мосты в небеса.

После падения Ван Сянь появилась Стена, и свободного прохода между Мирами не стало. Шэнь материального мира были смущены и сбиты с толку – у них не было ни небесного руководства, ни духовных наставников. Одни исполняли свои обязанности так хорошо, как могли. Другие забросили свои обязанности и… развлекались.

С течением веков, некоторые Шэнь нашли магические способы странствовать по Мирам Инь и Янь, но то, что они там увидели, поразило их до глубины души. Законы Божественного Воплощения рассыпались, как карточный домик. Духи-управляющие, в силу обстоятельств, основали свои домены и правили ими, как феодалы-тираны. Хоть некоторые духи и исполняли волю Небес, большинство согласилось с тем, что величайшие боги-драконы если не мертвы, то спят. Некоторые фаталисты среди Шэнь поспешили заявить, что Небеса отвернулись от Срединного Царства и Миров Духов, и только после очищения Шестой Эпохой все встанет на свои места.

В любом случае, два величайших Мира Духов – Инь и Янь – определяют суть Срединного Царства. И хоть и говорится, что Миры Янь находятся «над» реальным миром, а Миры Инь – «под» землей, это лишь метафора.

Что такое Миры Духов?

Миры Духов – вселенные, состоящие из чистого Ци, где не действуют привычные законы физики. Миры Духов соседствуют со Срединным Царством, хотя Стена закрывает их от восприятия смертных. Миры Духов отражают реальный мир – перемены на одной стороне влияют на другую.

Зеркальные Земли

Районы Миров Инь и Янь, находящиеся непосредственно за Стеной, называются Зеркальными Землями, так как отражают близкие к ним районы Срединного Царства. Предметы в Срединном Царстве отбрасывают духовные «тени» в Зеркальные Земли. Хоть черты Зеркальных Земель остаются относительно постоянными, каждый путешественник воспринимает окружение по-своему. Так, тихий сад камней отбрасывает в Зеркальные Земли «тень» мира и покоя. А гниющие трущобы, в свою очередь, выглядят в Зеркальных Землях отвратительными, полными паразитов

пустошами. Зеркальные Земли – «тень» Срединного Царства в Мирах Инь и Янь. Обитатели Зеркальных Земель Инь обычно не могут ни видеть, ни общаться с обитателями Зеркальных Земель Янь, хотя некоторые возможности духов составляют исключение из этого правила.

Зеркальные Земли обычно населяют меньшие духи – потерявшие свои посты и изгнанные из Царств, застрявшие или решившие остаться неподалеку от Срединного Царства, а также отступники, покинувшие свое начальство. Такие духи часто общаются с вампирами, и некоторые из них соглашаются стать Нуши – духовными «советниками» семей Куэй-дзин. Другие витают неподалеку от Срединного Царства, постоянно стремясь отыскать красивые места, или алчно питающиеся страданиями и боли – все зависит от конкретного типа духа.

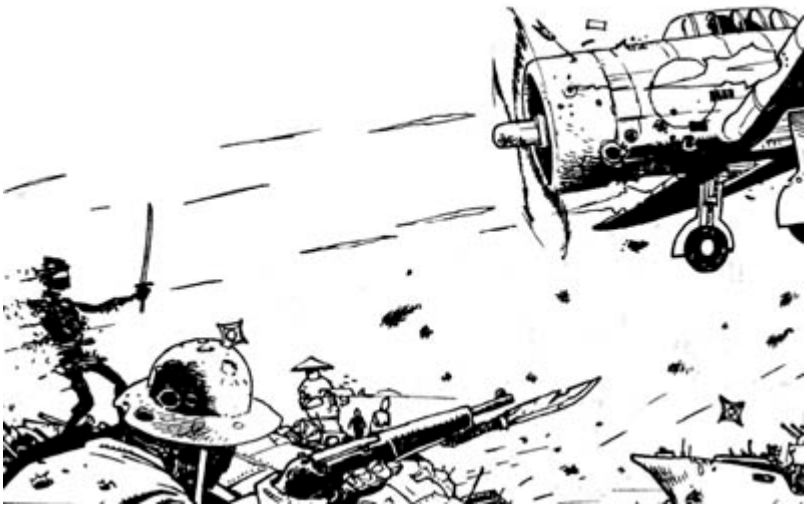
Странствия по Зеркальным Землям во многом не отличаются от странствий по Срединному Царству. Расстояния и направления одни и те же. Если Куэй-дзин войдет в Зеркальные Земли, пройдет по ним километр, а потом покинет их, то он на километр удалится от места входа.

Зеркальные Земли и Срединное Царство воздействуют друг на друга. Если какое-либо место в Срединном Царстве разорено или загрязнено, это отражается и на Зеркальных Землях. И наоборот, если духовная местность осквернена или отравлена, то ее физическая «половина» будет постепенно приходить в упадок, становиться небезопасной и полной «дурных флюидов».

Кружево

Дальние районы Миров Инь и Янь называются Кружево. В отличие от Зеркальных Земель, Кружево не имеет аналогов в реальном мире и состоит исключительно из духовной энергии. Пространство и время в Кружеве субъективны, а странствия по Царствам часто напоминают сны. В Кружеве обитает большая часть могущественных духов, защищающие свои владения от чужаков.

Кружево разделено на две основных части – Ткань и Царства. Ткань – постоянно меняющиеся, необитаемые пространства, по которым различные существа странствуют из Царства в Царство. В Мирах Янь Ткань называют Умброй. В Мирах Инь – Тайфуном или Штормом. В Ткани духи рождаются, странствуют по ней и возвращаются туда отдохнуть или подлечиться. Внешний вид и «физические законы» Ткани меняются самым невероятным образом, в зависимости от находящихся поблизости духов и даже психического состояния странствующих по ней.



В Ткани находится множество Царств, где могущественные духи обустроили себе владения или логова. Некоторые эти Царства напоминают древние дворы смертных, другие – кошмарные аналоги современных городов, а третьи не имеют ничего общего со Срединным Царством. Царства места жительства духов, и Куэй-дзин великой мощи и просветленности часто странствуют по Царствам, чтобы вознести молитвы или служить им.

Странствие по Ткани идет весьма субъективно. Иногда может показаться, что оно заняло несколько секунд, а иногда – несколько месяцев. Поскольку тут правит дух, а материя – не более, чем иллюзия, то на странствие могут повлиять психическая мощь и уверенность странников. Указания духов часто бывают жизненно необходимыми, хотя указанные ими направления могут оказаться неверными или опасными. Самое лучшее – точно знать место своего следования и оставаться на одном из множества пронизывающих Ткань сияющих Драконьих Потоков. Некоторые из них совпадают с Потоками Ци Срединного Царства, и мудрые странники могут использовать Драконьи Потоки в качества «атласа дорог», чтобы перемещаться на большие расстояния в материальном мире.

В некоторых местах Ткани находятся врата, ведущие в Царства. Некоторые врата охраняются, а некоторые – свободно открыты. В Мирах Инь и Янь находится бесчисленное множество Царств.

Миры Янь

Высоко над Срединным Царством раскинулись дикие, беспокойные Миры Янь. Там находится почти бесчисленное множество Царств, а их постоянные перемены заставляют их выглядеть еще более многочисленными. В Мирах Янь есть Раи и Ады, миры грез и царства кошмаров, Царство Сражающихся Духов и дворы драконов. Там обитают разнообразнейшие духи. Одни воплощают идеи и объекты, а другие – ничего, кроме своей необычности.

Хоть в Миры Янь приходит меньше человеческих душ, чем в темные Миры Инь, там обитает множество обитателей Срединного Царства. Их пребывание там коротко – они входят в Царства, где судятся, награждаются или караются местными духами. Затем они сами становятся духами, или перерождаются людьми или животными, или отправляются в Йоми.

Сюда попадают и Шэнь. В частности, после смерти в Миры Янь приходят Хенгейокай и феи. Эти создания способны и на ограниченный проход сквозь Стену. Оборотни называют Миры Янь Умброй, а подменыши – Грезой. Янь-ориентированные Куэй-дзин утверждают, что ведут свое происхождение и служат Алой Королеве, которая, как говорят, живет в глубочайших районах Миров Янь.

У Миров Янь нет конкретного центра. Энергия Янь течет там без всякого контроля, многочисленные вихри и бури сминают Ткань, а странствия опасны - раз на раз не приходится. В вихрях Миров Янь находятся множество Царств, населенных разного рода божествами, драконами и могущественными духами.

Царства Янь

Ки, в *Ки Чуань*, описал множество Царств, в которых побывал во сне и наяву. Ниже рассказано о наиболее известных из них.

Царство Сражающихся Духов

Буддистская мифология повествует о Царстве Сражающихся Духов, огромном поле боя, где сражаются духи неоплаканных мертвых. Это Царство находится в Мире Янь. На необъятной, залитой кровью равнине, среди дыма, криков, лязга металла и грохота выстрелов, бесчисленные духи рвут друг друга на части. Земля там покрыта кусками тел, скелетами титанических созданий, оружием, броней и разного рода техникой. Сломанные колесницы периода Сражающихся Царств перемешаны с обломками танков НОАК и Мицубиси Зеро. Битва никогда не прекращается – ни днем, ни ночью. Раненный или «убитый» дух рано или поздно встает, прикрепляет на место оторванные части и продолжает бой.

Побывавшие в этом Царстве Куэй-дзин рассказывают о трех огромных армиях, сошедшихся в битве среди этой круговерти. Первая, под знаменем с огромным пауком, ведет бой подобно огромному механизму. Вторая – легион кошмарных монстров, идущих в бой под знаменами со змеем или многоножкой. Третья «армия» - неуправляемая толпа перевертышей и вихрей энергии. Термин «армия» - лишь вежливый эвфемизм для существ, сражающихся без знамени и обрушивающихся друг на друга также часто, как и на «врагов». Куэй-дзин, в свою очередь, мало понимают причины вечной битвы этих армий. Большинство же мудро стараются не попадаться у них на пути.

Уми, Драконье Царство Морей

Величайшее из Царств Янь, Уми держит под своей властью весь Тихий Океан, за исключением Царств духов Полинезии и Индонезии. Предположительно, его можно достичь через гигантские водовороты в глубочайших океанских безднах. Из своих чертогов в самой глубине Царства, Царь-Дракон Уми надзирает за исполнением обязанностей подданных своих владений – устроением штилей и бурь, ведением кораблей в порты или насыланием акул на потерпевших кораблекрушение моряков.

Царю-Дракону служат эскадроны Чжунь Лунь и отряды Саме-бито. Также, порядок во владениях Царя Морей поддерживают духи акул, медуз, гигантских кальмаров и других морских чудовищ.

Царь-Дракон заперся в своих личных покоях и не показывается на публике уже 50 лет. Слухи, посвященные этому самоизгнанию, бурлят как в Уми, так и за его пределами. Одни придворные говорят, что Царь-Дракон оплакивает свою возлюбленную, погибшую Княгиню-Дракона Хиросимы. Другие считают, что 6 августа 1945 года Царь-Дракон был на ложе Княгини-Дракона, и с тех пор страдает от страшной, вызывающей уродства, болезни.

Вместо Царя-Дракона правит его сенешаль, Гаюра – жестокий и неистовый дух-дракон, чье огненное дыхание способно испарять белый нефрит и металлы. Кое-кто в Мирах Духов поговаривает, что Гаюра сам был отравлен ядерными испытаниями в Тихом Океане, но в лицо ему этого никто сказать не решается.

Миры Инь

Под Срединным Царством, напротив Миров Янь, расположены мрачные Миры Инь. Здесь все спокойно, сумрачно, безмолвно и серо. Местные Царства гораздо более стабильны, чем в Янь, а обитатели более спокойны – или покорны. Большая часть человеческих душ после смерти попадает в Миры Инь, хотя некоторые, во время реинкарнации, попадают в Миры Янь.

В отличие от яркой мозаики Миров Янь, у Миров Инь есть относительно спокойный центр – колоссальная духовная постройка, известная, как Загробный Мир, и Пустота под ней. Немногие живые бывают в этих местах, хотя Куэй-дзин, некоторые маги и оборотни посещают Царства Инь по своим надобностям. Инь-ориентированные Куэй-дзин считают себя находящимися в долгу у Эбенового Дракона.

Царства Инь

Ки рассказывал и о Царствах Миров Инь. Некоторые из них описаны ниже.

Темное Царство Нефрита

В центре Миров Инь находится Загробный Мир, известный как Темное Царство Нефрита. Большинство смертных Срединного Царства, которые становятся Неупокоенными Духами, оказываются тут, хоть часть из них попадает в лапы

Повелителей Яма и отправляется в Миры Йоми. Темное Царство Нефрита – обширное и мрачное место, построенное из бесцветно-белого нефрита. Этот нефрит был получен из душ несчастных местных жителей, которых сочли непригодными ни к чему, кроме постройки зданий Царства.

Темным Царством Нефрита правит тиран Цинь Шихуан, которому служат и больше всего боятся некоторые Куэй-дзин. Для получения большей информации об этом Царстве обратитесь к посвященной призракам части восьмой главы этой книги, а также дополнениям к **Wraith: The Oblivion - Dark Kingdom of Jade** и **Dark Kingdom of Jade Adventures**.

Шепчущие Джунгли

На границах Темного Царства Нефрита находится раскинувшийся во всех направлениях лес, чьи ветви простираются даже в Шторм. Этот лес, растущий невероятным для обычных растений образом и звенящий под ветрами Шторма, называется Шепчущими Джунглями.

И джунгли, и их обитатели состоят из металлов, элемента Инь. Под мрачным местным светом блестят серебристые деревья с острыми, как ножи, листьями. А все пути перекрывают лианы, покрытые шипами как колючая проволока. По джунглям рыскают латунные змеи и железные псы, являясь немалой угрозой для неосторожных путников. Но самыми опасными местными жителями являются Мукадэ – гигантские чудовищные многоножки, состоящие, как кажется, из плит черного железа. Повелители Яма постоянно охотятся на Мукадэ, используя их в качестве живых осадных машин в своих вечных битвах.

Миры Йоми

Есть и третий тип Миров Духов, но Шэнь не любят их упоминать. Это ужасающие Миры Йоми, логово Повелителей Яма и их вассалов. Миры Йоми, именуемые еще Тысячей Преисподен, - кошмарное место, состоящее, как кажется, из худших частей Миров Инь и Янь. Миры Йоми соседствуют с Мирами Инь и Янь, и совмещают элементы каждого из них. Некоторые Шэнь говорят, что по мере осквернения и упадка Срединного Царства все хуже становится и его духовное отражение, производя все больше духовной грязи, увеличивающей Миры Йоми.

Куэй-дзин знают Миры Йоми лучше других – П`о каждого из них должна, перед перерождением, совершить суровое путешествие по ним. На П`о навечно оставляют свой след пронизывающие до костей ветра и бури Йоми, искажая и разъяряя его. А став Куэй-дзин, вырвавшаяся из Тысячи Преисподен сильная душа побуждает тамошних жителей вечно за собой охотиться, чтобы вернуть ее обратно.

Миры Йоми населены бесчисленными чудовищными тварями. Районы Преисподен, близкие к Мирам Инь полны злобных призраков, называемых Спектрами. А близкие к Мирам Янь – чудовищными Осквернителями. Властители Йоми, ужасающие Повелители Яма основали свои Царства в глубине Тысячи Преисподен. Там, окруженные воющими ветрами и полями битв, они ведут войны друг с другом и более чистыми Шэнь, ожидая ночи, когда на мир обрушится Шестая Эпоха и один из них получит мандат Императора Демонов.

Царства Йоми

Алая Книга Железного Моста, созданная безумным поэтом Куэй-дзин О, описывает тысячи Царств Йоми. О некоторых из них говорится ниже.

Порочный Город

До этого огромного, окутанного смогом мегаполиса можно добраться из некоторых районов Токио, Джакарты, Бангкока или Гонконга, хотя фактически ни с одним из этих городов он не совпадает. Это гнетущие гигантские небоскребы, бесконечные переливы бледных неоновых фонарей и гниющие трущобы. А небо там своим цветом похоже на экран телевизора, включенного на пустой канал. Здания бесконтрольно расползаются во все стороны, попирая законы Фэн-Шуй. Его улицы и строения населены разного рода призраками и городскими элементалами. По его улицам ходят духи металлов, электрические демоны и призраки – мастера Вселения[26], а иногда попадаются и киборги Технократии.

Порочным Городом правит Повелитель Яма Микабоси. Из своего семидесятиэтажного небоскреба он со злорадством наблюдает за духовным упадком, охватывающим Срединное Царство. Вскоре, по его мнению, Порочный Город станет могущественнейшим Царством в Мирах Духов, а он возвестит о наступлении бесконечной Шестой Эпохи – Эпохи, по наступлению которой он, естественно, станет Императором Демонов.

Какури

Неподалеку от Миров Инь, гранича с Оккупированными Территориями японского Загробного Мира, японских призраков поджидает Мир Йоми Какури. Этим темным Царством правит Повелитель Яма Эмма-о, планирующий ни много, ни мало, штурм Раев Будд[27]. В Какури проживает немало призраков, избежавших лап Цинь Шихуана, но их жизнь под властью Эмма-о ненамного легче.

У Эмма-о есть служители-вампиры, и все они – женщины. Фактически, служить ему дозволяется только женщинам. Происходит ли это потому, что в древности Инь считалось женским началом, или из обычного тщеславия – неизвестно. Эти Куэй-дзин обычно называют себя сикомэ. В обмен на безоговорочное служение и регулярную поставку определенной нормы душ, они получают от Эмма-о магические дары и услуги. Стоит им не выполнить норму, как Эмма-о утягивает их в Какури и забирает их собственные души.

Ад Свежевания Заживо

Это Царство Йоми – кошмарный мир рвущих на части ветров и бесконечных бурь статического электричества. Его ландшафт был начисто ободран и выветрен до безумных форм непрекращающимися, режущими как ножи, бурями. Любое существо, духовное или плотское, будет разорвано на куски завывающими потоками воздуха, если не сможет найти себе укрытия.

Адом Свежевания Заживо правит повелительница Яма Тоу Му. Также известная как Железная Императрица, Тоу Му постоянно носит пугающую железную маску и перчатки с железными когтями, для защиты, вероятно, от сил природы ее собственных владений. Демонессе подчиняются легионы проклятых душ и используемых в ее махинациях вампиров, хоть она и была одним из злейших врагов Ван Сянь. Даже сейчас для нее не может быть ничего приятнее, чем сдирание кожи и вытягивание Ци их потомков.

Небесные Царства

Некоторые Шэнь рассказывают о Небесных Царствах, расположенных высоко над Мирами Инь и Янь. Если они и существуют, то владения Божественного Воплощения и его вассалов – Царей-Драконов, полностью отделены от остального бытия.

Похоже, что Небесные Царства совершенно отвернулись от нужд Срединного Царства. Смертные и Шэнь декламируют сутры и читают мантры, стремясь освободиться от бесконечных страданий в их жизнях, но Небесные Царства отвечают редко.

Некоторые мудрецы Куэй-дзин учат, что через дхармическое совершенствование можно избежать ловушек мира и найти вечный покой – или забвение – в Небесных Царствах.

---

[1] — Празднуется в Китае в мае - июне.

[2] — Празднуется в Китае в конце августа или начале сентября.

[3] — Высшим божеством монголов был Тенгри, Великое Синее Небо. Поэтому союз так и назывался.

[4] — По Лаосу проходила часть тропы Хо Ши Мина, которая регулярно подвергалась ковровым бомбардировкам. Некоторые районы Лаоса до сих пор закрыты для посещений, потому что там можно в любой момент напороться на неразорвавшуюся авиационную бомбу.

[5] — В 2008 году – около 18 миллионов.

[6] — Не пытайтесь искать в русской Википедии. Не найдете – проверено.

[7] — В 2008 году – около 19 миллионов.

[8] — Это не ошибка. Он так и называется. Сеттльмент - обособленные кварталы в центре некоторых крупных городов Китая в XIX — начале XX веков, сдаваемые в аренду иностранным государствам.

[9] — Или же набережная Вайтань.

[10] — В 2008 – семи миллионов.

[11] — И снова ошибки нет. Все названия районов Гонконга идут транслитом.

[12] — Лиссабон

[13] — Баскская игра с мячом.

[14] — В Большом Токио (столичная префектура Токио) – 13 миллионов человек.

[15] — Нижний Токио, старый район, когда-то населенный купцами и ремесленниками. Сейчас не существует.

[16] — Верхний Токио, старый район, когда-то населенный дворянством. Сейчас не существует.

[17] — Попалась неясная информация, что его могли закрыть и снести.

[18] — Сейчас – Хошимин.

[19] — Дефолиант (хим. вещество, вызывающее опадание листьев), применявшийся во Вьетнаме ВВС США. Вызывает рак и пороки развития.

[20] — В 2008 году – 4,13 миллиона.

[21] — Epcot Center World Showcase - Experimental Prototype Community of Tomorrow World Showcase. Один из парков Диснея.

[22] — В 2008 году – 238,5 миллионов.

[23] — Приведено стихотворение «Ответ товарищу Го Мо-жо»; « Reply to Comrade Guo Moruo»

[24] — Не только мечей, но и других искусно сделанных драгоценных предметов.

[25] — Китайский единорог, одно из четырех сулящих счастье животных.

[26] — Арканой, позволяющий призракам влиять на предметы реального мира. А его новые версии позволяют воздействовать на энергии и информацию в компьютерах и компьютерных сетях.

[27] — В космологии буддизма Рай, как и Ад, не один.

Глава 7. Создание истории

Огонь научил меня жить.

Давным-давно он падал, как слезы Бога, гоня нас, как червей. Наши носы были переполнены запахами земли и жженой плоти. Вскоре меня покинули остальные. А потом - огонь. Затем – свет.

Однажды ночью я плыл в муссонном дожде, который струился через пещеры, как околоплодные воды. Рядом со мной плыли раздувшиеся, кишащие мухами мертвецы. В этом супе из трупов я познал вкус жизни.

Я никогда не забывал его, даже сейчас.

Знай! Каков ветер, такова и жизнь человеческая: вздох, стон, рыдание, буря, борьба.

– Эдвин Арнольд, «Свет Азии».[1]

Вампиры Востока – книга правил, прилагающаяся к Вампирам: Маскарад. Это значит, что вы уже знакомы с **Вампирами**, знаете, что собой представляет Мир Тьмы,

и как выстраивать ход сюжета. Эта глава посвящена не книжным образам, работе воображения или другим сюжетным советам. Эта глава уточняет самую важную сторону рассказываемой игры – историю.

Рассказ игры – больше, чем кучка персонажей, нити сюжета и метание кубиков. Это – рассказ о мифах мира. Вампиры Востока предлагают новый взгляд на классический вампирский миф Белых Волков, посвященный загадочным вампирам Азии, не являющихся потомками Каина. Куэй-дзин, образно выражаясь, демоны – потерянные души, вернувшиеся из Миров Йоми, чтобы свершить отмщение, продолжить злодействовать или еще как-либо удовлетворять свои сверхъестественные капризы. Игроки, управляющие этими Куэй-дзин, доверяют Мастеру создание динамичного, интересного и доставляющего удовольствие мира.

Темы

Тем не избежать. Они скрываются за каждой интересной историей, проявляются в действиях каждого персонажа и кипят под поверхностью каждой сцены действий. В Вампирах Востока можно выделить множество личных тем, и умный Мастер может использовать те элементы, которые больше всего нравятся игрокам.

Баланс против Несбалансированности

Катаяны, как и другие вампиры, являются статичными существами, назначенными на мало меняющиеся роли. Обычно, такой стазис не является такой уж сильной проблемой. Куэй-дзин искупает – или не искупает – свой кармический долг и возвращается в Миры Духов, тем или иным образом обретая свое место в Великом Цикле.

Однако, такая развязка достаточно редка. Иногда Куэй-дзин оказывается слишком близок к энтропийной силе Инь, что напрямую отражается на его мертвом теле. Или же в Куэй-дзин может возобладать Янь, и тогда он легко поддается своим страстям и желаниям. Ни одна из этих несбалансированностей не является для вампиров чем-то благотворным, и могут сильно повлиять на искупление кармического долга.

Несбалансированность неприятна даже на личном уровне. А представьте себе проблемы семьи вампиров, следующих разным Дхармам или находящихся в разных состояниях сбалансированности. Суррогатная семья вампиров может с легкостью развалиться из-за различных натур ее членов, как только рассеется гармония.

А в больших масштабах, тема «баланс против несбалансированности» может оказаться применимой и ко всему миру. Пятая Эпоха – поворотный момент для Куэй-дзин, а разные части Срединного Царства сами по себе могут быть несбалансированными. Под наступлением Запада стенают драконы, а среди пагод иториев Срединного Царства потихоньку окапываются Каиниты. Некоторые Куэй-дзин – например, Блистательные Журавли – считают активные действия необходимыми для исправления мирового баланса, а другие – Тигры-Дьяволы – верят, что они сами являются агентами этой несбалансированности.

Традиции против Нового

Как упоминалось ранее, Куэй-дзин – статичные существа, следующие обычаям тех ночей, когда они обрели Второе Дыхание. Таким образом, для прожившего много сотен лет Мандарина вполне нормально быть уверенным в правильности своих привычек, поскольку все идет так, как шло всегда. Но Катаян, мертвый едва ли 50 лет, тоже считает свои взгляды верными – и согласовать их с со взглядами Мандарина будет очень сложно.

Во многих случаях, классическое столкновение старого и нового, эпическая сага Западного Джихада, не менее обычна для Срединного Царства, чем для других мест. Во многом, эти разногласия даже еще более заметны. Восток всегда был более традиционалистичен, чем варварский Запад. И именно по этой причине Катаяны остаются все такими же несчастными – они не исполнили свои кармические обязанности и обрели Второе Дыхание, чтобы исполнить заповеданное судьбой. Тем, кому повезет в погашении долга, могут еще раз войти в Цикл. А не сумевшие... выкидываются из него.

Но как же погасить свой долг, если против тебя – множество противоположных точек зрения? Мандарин не будет рассматривать свой долг так же, как недавно родившийся Катаян. В великой мистерии Колеса Эпох Катаянам приходится раз за разом сходиться в соперничестве, в котором ни одна сторона не является всецело правой или всецело ошибающейся.

Судьба против Везения

На некоторые философские вопросы сложно найти ясные ответы. Ведет ли Куэй-дзин судьба? Катаяны – вампиры, навечно запертые в неизменном круге предопределенности? Или везение, сила удачи и рока, тоже играет какую-то роль? Столкновение судьбы и везения формирует основу большинства заповедей Куэй-дзин. Одни Дворы считают себя агентами судьбы, другие – агентами удачи, и загадочная работа обоих этих сил влияет на еженощное существование Куэй-дзин. Конечно, Куэй-дзин постоянно преследуют странные совпадения и феномены, которые могут быть воздействием Цикла, простой случайностью или тем и другим одновременно. Судьба одного Шэнь – удача другого, а метафизику воздействий Великого Цикла предсказать сложно.

Коллектив против Личности

Проклятие Катаяна – крайне личная вещь. Но несмотря на это, многие Куэй-дзин ищут себе компанию других – отчасти из-за необходимости защиты (если Катаян не справится и на этот раз, то он навсегда покинет Цикл), а отчасти и из банальной тяги к коллективу.

Но, тем не менее, вампиры, как и люди, – личности, и редко имеют одинаковые взгляды на все. Не-жизнь семьи вряд ли можно назвать идиллией, поскольку там сошлись пять чудовищ, вернувшихся из ада, чтобы исправить ошибки своей смертной жизни. Естественно, у каждого в семье были свои уникальные причины вернуться с того света, и они не всегда будут совпадать с мотивами других Катаян. Естественно, не-жизнь, в которой разрываешься между собственными делами и целями товарищей – та еще судьба.

Восток против Запада

Другой важный элемент Вампиров Востока – дихотомия между Каинитами и Катаянами. Практически все Куэй-дзин считают Кин-дзин варварами, гордящимися тем, что их легендарный прародитель был, по сути, собирающим корешки и ягоды убийцей. А себя Куэй-дзин считают избранными спутниками (или врагами) самих богов.

Восток находится в весьма любопытном положении. С одной стороны, в наши дни быстрое сообщение открывает дверь между Западом и Востоком. Таким образом, западная культура проникает на Восток, и медленно, но верно заполоняет этот регион.

Но, тем не менее, множество стран Востока остаются крайне традиционалистичными. Шэнь и смертные следуют разнообразным традициям просто потому, что «так было всегда». История культур Азии более долга, чем у других ныне существующих сообществ, и члены этих культур ежедневно видят напоминания значимости деяний своих предков.

В свете всего этого перед народами Востока стает новый вопрос: как им лучше всего усвоить полезные черты Запада, не «продав свои души»?

Но на другом уровне, Куэй-дзин еще и культурно разобщены. Результат этого явен – культура Куэй-дзин, в силу внутренней рассогласованности, дробится все больше. Как и в случае раскола между Западом и Востоком, Старейшиной и новообращенным, все сообщество Куэй-дзин обречено оставаться разделенным в свете простого факта – ни одна семья, Дхарма, Двор и даже отдельная личность не находятся в согласии друг с другом.

Эта разделенность – великолепный способ как вести сюжет, так и поддерживать интерес взаимодействия персонажей друг с другом. Ситуации, похожие на описанные ниже, в Морали, определенно применимы и полезны для обогащения мира по мере роста частоты использования их.

Тем не менее, Запад все больше вторгается на земли, издавна являющиеся владениями Катаян. Невежественные Каиниты странствуют по ним, и

приносят с собой свои грубые и чуждые обычаи. Отвергая кармически определенный ход событий, Дети Каина восхваляют свободу воли, переосмысление древних идеалов, вульгарные и пышные истории о личной беде и проклятии, а также – о трагедии вечного существования в бесконечной ночи.

Куэй-дзин плевать на эту вычурную, переполненную страхом фигню. Их не-жизни, конечно, кошмарны, но все они совершенно уверены в том, что находятся вне цикла жизни и смерти. Стремятся ли они к воссоединению с Великим Циклом, или считают не-жизнь глубочайшим из кошмаров – это их личное дело.

Встречный ход, таким образом, является честным ответом. И Куэй-дзин начали пересекать Тихий Океан, устремляясь на Запад. Некоторые Каиниты уже почувствовали приближение «Азиатской Угрозы», обнаружив, что их некогда неприступные владения полны могущественными и недовольными Катаянами.

Этот культурный шок рождает напряжение, и каждое столкновение с Кин-дзин обещает быть запоминающимся. Будут ли вампиры решать свои проблемы мирно или боем – решать игрокам.

Социальная Иерархия

Великий Джихад идет и на Востоке, хоть местные вампиры и не считают его таковым. Хоть у Куэй-дзин нет таинственных Патриархов, спящих в древних гробницах, структура их социальной иерархии такова, что вампиры Востока рано или поздно вцепляются друг другу в глотки.

Это одна из основных тем не только в Вампирах Востока, но и в Вампирах: Маскарад вообще. Она имеет место, даже самое маленькое, практически в каждой создаваемой истории или хронике.

Старые вампиры всегда боялись и не доверяли молодежи, и эти чувства перерастали в прямое противостояние. Хоть у Куэй-дзин и нет «кланов» как таковых, для них это – еще более истинно, поскольку среди них нет даже взаимопонимания, растущего простых «семейных» уз. По сути, старые вампиры открыто враждебны не только по отношению к недавно появившимся вампирам, но и даже друг к другу. Если вы не могли доверять вражескому полководцу 600 лет назад, то какого черта вы должны начать доверять ему сейчас?

Дворы, в частности, являются натуральными гадючниками, опутанными паутиной политики и протекций. После многолетнего обучения, наиболее достойные ученики оказываются «связанными» с одним или несколькими учителями, чья честь и цели становятся общими с целями и честью ученика. А те ученики, что не оказываются достаточно достойными… ну, они становятся пешками, или даже акума.

Общество Куэй-дзин – тесное переплетение древних, почти феодальных, взглядов, взращенной веками паранойи пылкой ненависти, и непостижимой системы покровительств и услуг. Помножьте все это на огромную мощь, обретенную бессмертными созданиями, веками обращавшихся к силам преисподен для достижения невероятных результатов – и вы получите пугающий лабиринт межличностных интриг. Быть смертным – опасно. Но в эти ночи еще опаснее быть немертвым.

Эта тема вплетена во множество историй – все-таки, Куэй-дзин являются вампирами, городскими социальными существами. Они, в больном, порочном смысле, ищут компании друг друга – или чтобы утвердить над кем-то свою власть, или чтобы узнать тайны третьей стороны. Скорее всего – и, практически, неизбежно – ваши персонажи, в какой-то момент своих не-жизней, перейдут дорогу другим Куэй-дзин. Общество вампиров Востока настолько всепроникающе, что Куэй-дзин воистину повсюду, хоть на первый взгляд это и незаметно…

Мораль

Мораль – еще одна всепроникающая тема, а также и очень личная. Мастер, опытный в ее использовании, способен с легкостью создавать для игроков небольшие мистерии, и каждому из них придется пожинать плоды – или последствия – своих деяний по ходу игры.

Эта тема весьма сложна, и требует внутренней проработки всеми принимающими в игре персонажами – даже управляемыми Мастером. По сути, многие Мастерские персонажи могут быть теми «помехами», которые побуждают персонажей игроков действовать. Этот принцип очень хорошо действует на Востоке – смертная жизнь многих старейшин Куэй-дзин проходила при действии систем морали, мало похожих на все, что создавал Запад. Как вы будете говорить о правах человека с японским Мандарином, который всю жизнь прожил по основанному на недопустимости бесчестья кодексе бусидо, или китайским Старейшиной, который был свидетелем жестокостей периода Воюющих Царств?

Представьте себе, например, семью Куэй-дзин, разыскивающую записи о странствиях очень преуспевшего в своей Дхарме Катаяна. Последний вампир, который видел эти записи – безумный Ц`ин Ши, презираемый и избегаемый другими Куэй-дзин из-за… грязных… методов познания. Прежде, чем хотя бы соблаговолить поговорить с персонажами, он пожелает «испытать их характер», ища среди них истинного Демона. Он запирает персонажей в своей приемной, и отказывается общаться с ними до тех пор, пока они не убьют жертву, которую он с радостью готов им предоставить. Жертвой оказывается беременная женщина. Как отреагируют персонажи?

Возможно, они все отреагируют по-своему, как им подскажут их личности, что может быть использовано предприимчивым Мастером в свою пользу для создания хорошей истории. То, как они отреагируют – и как потом будут реагировать друг на друга – создаст между персонажами прочные узы. Если Масару без малейших угрызений совести убьет беременную, то сможет ли найти объяснения своему поступку убившая Масару Ибуки, устрашенная таким безжалостным кровопролитием? Возможно, нет, хотя она сможет с легкостью найти объяснение какому-либо другому виду наказания или даже отмщения, которое игрок сочтет подходящим Ибуки.

На вопрос о морали нет «правильных» или «неправильных» ответов. Ответов этих столько, сколько людей в мире – а на Востоке народу до черта. В игре, где нет безусловно «плохих» и «хороших» парней, каждый персонаж занимает место на шкале меняющихся оттенков серого, но никогда не остается на каком-то определенном месте навсегда.

Искупление против Проклятия

Некоторые Куэй-дзин – акума, Чин-мэй и некоторые другие – отвергли необходимость оплаты кармического долга и, вернувшись в Срединное Царство, живут в свое удовольствие. Их не-жизни полны безумств, необходимости причинять другим боль и страдания или простого желания «выживать» из ночи в ночь.

Другие Катаяны активно стремятся к тому, что им предписано судьбой и удачей. Они стремятся вернуться в Великий Цикл и сбросить оковы своего проклятия.

Признавать или не признавать стиль чьего-либо Второго Дыхания – личное дело каждого, поскольку судьба Куэй-дзин стремится к балансу. Вампиры, избравшие тот или иной путь, могут за время своего существования несколько раз сменить свои взгляды. Но как только их время заканчивается, их души предстают перед судом. И тогда деяния говорят либо за возвращение Катаяна в Колесо Эпох, либо за его полное уничтожение.

Не все Куэй-дзин, с которыми встречается средний Катаян, готовы разделить с ним свои взгляды на кармический долг. А это – еще одна возможность показать радикальные различия менталитетов вампиров Востока, и, возможно, внести некоторое напряжение в семью персонажей. Может быть, духовное существование семьи будет поколеблено, когда один из ее членов нарушит заповеди Пятеричного Пути. Или боевая семья начнет распадаться, когда один из ее членов перейдет в миролюбивую Дхарму. Поиск искупления или принятие проклятия – одна из наиболее сильных тем Вампиров Востока, потому что она повествует о судьбе души в свете вечности.

Настрои

Тема – смысл истории. А настрой – ее чувства. Вампирам Востока сопутствуют множество настроев, и каждый из них может быть использован для придания определенного стиля и вкуса приключениям вашей группы.

Экзотика

Тут вам не Урал и не Крым. Истории Вампиров Востока должны быть переполнены опасной, пугающей, чуждой сутью Срединного Царства. Ничто не является тем, чем выглядит, и ничем являются предварительные выводы о загадочных и древних силах, скрывающихся в каждой тени. Джакарта, Гонконг и Осака – не переехавшие восточнее Москва, Киев, Минск или Екатеринбург, и каждое это место имеет особое своеобразие и страшные тайны, скрывающиеся под паутиной сверхъестественных интриг.

Шэнь Срединного Царства даже внешне могут не напоминать своих Западных собратьев. Их междоусобная политика отлична ничуть не менее, равно как и обычаи с привычками тех, с кем встретятся игроки. Даже отношения с людьми на улицах и «мирянами» должно оставлять у семьи персонажей чувство любопытства и трепета.

Срединное Царство огромно, жестоко и полно опасностей. Это не место для невоспитанных жителей Запада – или невоспитанных жителей Востока! Запоминаемость и скрытая (или явная) странность каждого события немало способствуют выстраиванию загадочности Востока.

Жестокость

Мир неуклонно движется к Эре Скорби. Это сложные времена – насилие повсеместно, а безумцы нападают на окружающих, стараясь оставить хоть какой-то знак, удостоверяющий их существование. Катаянам ужасы и жестокость отнюдь не чужды.

Вы, как Мастер, можете использовать это, описывая жестокости мира Куэй-дзин. Вряд ли группа игроков будет напугана обычным трупом, поэтому стереотипы надо ломать. Пусть они найдут не просто труп, а жестоко расчлененный труп. Голова пропала – или вон она, лежит в глубине тенистой дорожки парка? Из тела, на вид произвольным образом, вырезаны – нет, вырваны – полосы плоти. Конечности – мертвенно-бледны, и лежат в тех остатках крови, что натекла из осквернённого трупа. Тело, изуродованное до неузнаваемости и изогнутое под невозможным углом, лежит у бордюра дорожки.

Эта жестокость присутствует в каждом дюйме взрывоопасного Востока – а во многих частях Третьего Мира ее просто не избежать.

Чтобы пугать, жестокость не должна обязательно быть кровавой. Например, могущественный тань объявляет какую-то территорию своей, а те, кто этим недоволен просто… исчезают. Или, например, когда персонажи поймают особенно злобного Куэй-

дзин в его собственном логове, пропитывающее воздух зловоние протухшей, гниющей плоти станет для них мрачным свидетельством того, что стало с его жертвами. Все, что провоцирует у персонажей – и даже, в некоторых случаях, у игроков – дискомфорт, всецело приемлемо в Мире Тьмы Востока.

Кроме того, жестокость должна быть более, чем реальной угрозой, поджидай она за углом или прорываясь из канализации. В конце концов, Куэй-дзин не становятся Предками при помощи дурацкого самодовольства – они знают, что их постоянно поджидают проблемы. И либо избегают их, либо справляются с ней своими силами.

Жестокость стоит использовать и как способ нагнетания обстановки. Представьте себе, например, что семье игроков надо проконсультироваться с ужасающе могущественным Бодхисаттвой, следующим Дхарме Тигров-Дьяволов. На входе в его святилище они замечают, что он усыпан обескровленными телами новорожденных и маленьких детей (Бодхисаттве нравится их счастливая невинность – он даже смакует ее). По мере продвижения в глубины подземного убежища они замечают, что целых тел становится все меньше, а их путь отмечает все больше разорванных и неопознаваемых частей тел. И прямо за огромной аркой, завершающей эту бойню, рядами лежат… орхидеи. Оказывается, Бодхисаттва не желает загаживать свои личные покои падалью. Неожиданное отсутствие ожидаемой жестокости создает для игроков яркий образ, и их консультация у Бодхисаттвы становится спокойным островком в море крови.

Ответственность[2]

Вампиры Востока – просто игра. Таким образом, концепции, которыми она оперирует, являются частью игры и должны начинаться и заканчиваться на столе. Вы – не вампир, и то, что вы делаете по игре, не должно переноситься в реальный мир. Когда игра заканчивается – оставьте их, и живите нормальной жизнью. Жестокость и насилие – не пустяки.

Конфликты

Вампиры Востока дают предприимчивому Мастеру немало возможностей поставить перед игроками новые и захватывающие вызовы. Напряженность, волнительность экзотики Срединного Царства – отличная декорация к бесконечным ночам интриг и сражений нежити.

Куэй-дзин против Куэй-дзин

Это так естественно, что даже не стоит упоминания – Куэй-дзин, как и их Западные аналоги, могут враждовать и соперничать друг с другом в течение сотен (если не тысяч!) лет. Старейшины, претендующие на верховенство, направляют молодых Куэй-дзин друг на друга. А Бегающие Обезьяны сражаются между собой, чтобы просто выжить.

Такие столкновения могут оказаться самыми простыми по устроению, так и наиболее сложными. А также полезными. Существование «врага», который постоянно сует персонажам игроков палки в колеса, дает им простую и достижимую цель – уничтожение (или простое унижение) заклятого врага. Может быть, враг сильнее, чем вся семья игроков. Или он слишком осторожен, чтобы выходить на прямое физическое столкновение. Как бы то ни было, создание запоминающегося противника – великолепный способ добавить игре особенный вкус и стиль.

Также, Вампиры Востока дают великолепный шанс бросить на игроков орды обезумевших врагов и позволить им вволю позаливать все кровищей. В мире раздрай - легионами выбирающихся из-под земли Чин-мэй тому подтверждение - и это все, что Куэй-дзин могут сделать, чтобы попридержать силы Повелителей Яма.

Конфликт между Куэй-дзин также хорошо ощущается в отношениях между Старейшинами и недавно возродившимися. Представьте себе Мандарина, которой держит жизнь кёнси в своих руках, решая, достойны ли они существовать в Срединном Царстве далее – или должны быть навсегда уничтожены.

Двор против Двора

Если уж и есть что-то общее у вампиров – Востока ли, Запада ли – так это то, что все они обожают портить чужие тщательно разработанные планы. Будучи существами страстей и действия, Куэй-дзин постоянно находят себе врагов. А еще одна схожесть заключается в том, что враг моего врага – мой друг…

Что необычного в том, что у Дворов накопилось немало врагов, среди которых есть и другие Дворы? Конечно, ничего. Вампиры – социальные существа, и они создают свои клики и тайные общества. При отсутствии Кланов, Куэй-дзин присоединяются к группам большим, чем их семьи, преследуя личные и общие цели. Эти общества, направленные на разные цели, сражаются между собой как из-за недавних, так и почти забытых обид. Идти ли этой войне на поле брани, или в чайных домиках – личное дело каждого Двора, хотя возможностей для вариации может быть бесчисленное множество.

Конфликт Двора с Двором дает отличную возможность создать напряженность в самой семье игроков – хоть они и находятся в одной «стае» или «семье» друг с другом, они, также, могут принадлежать к разным Дворам. А такое столкновение интересов может привнести в переменчивые характеры Катаян немалый разлад.

Семья против Семьи

Другой простой, но подходящий конфликт – вечная вражда семей Куэй-дзин. Семьи создаются с какой-то определенной целью – есть боевые семьи, семьи спиритов, семьи мистиков, семьи исследователей, семьи разведчиков, семьи шпионов, семьи послов – назови что угодно, и семья будет сформирована. Кроме того, Семьи Сотен Мертвых существуют тысячелетиями. И вражда между ними тянется ничуть не меньше. Персонаж, принятый в «известную» семью может унаследовать не менее «известную» вражду, тянущуюся со времен династии Чжоу. А персонажам, образовавшим свою собственную семью… ну, им придется быстро себя проявить, иначе изначальные Семьи Сотен Мертвых могут «случайно» уничтожить надоедливых и потенциально опасных выскочек.

Как и у Дворов, конфликты семей принимают разнообразнейшие формы, которые могут идеально совпадать с предпочтениями игроков. Если ловушка семьи должна сработать в задних комнатах правительственного здания, то да будет так.

На более низком уровне, столкновение семей Куэй-дзин напоминает стычки враждующих уличных банд. Драконы-Демоны давно на ножах с Пожирателями Лотосов, и их встречи друг с другом никогда хорошо не заканчиваются. Эта вражда может вылиться или в словесный поединок – кто не видел гопников, вышагивающих, подобно бойцовым петухам, и обкладывающих своих заклятых врагов матюками? – или, что случается чаще, в насилие, когда они безжалостно рвут друг друга на части.

Куэй-дзин против Кин-дзин

Вам самим этого хочется. Вперед, и с песней. Поставьте это перед игроками и подчеркните необычность и странное поведение Западных варваров. Хорошие игроки смогут проигнорировать свои познания о Детях Каина, и насладиться ужасом и таинственностью столкновения двух взаимоисключающих миров.

Плохие же игроки могут захотеть просто набить морды Каинитам и захватить их территории. Это ваша игра, но, надеюсь, вы не опошлите ее боями насмерть на суперспособностях.

Куэй-дзин против Хенгейокай

Ночи Срединного Царства принадлежат не только Куэй-дзин, но и многим другим Шэнь. Достаточно широко распространено поверье, что жена одного важного азиатского правительственного чиновника была лисицей. А уж если перевертыши ухитрились внедриться в правительство…

Как и Каиниты, вампиры Азии не испытывают особой любви к оборотням. Хоть в Срединном Царстве и не идет война на уничтожение, как между Каинитами и Люпинами, взаимоотношения между Куэй-дзин и Хенгейокай весьма натянуты – и это в лучшем случае. Куэй-дзин, тайные властелины городов, желают отобрать у оборотней оставшиеся Драконьи Гнезда Срединного Царства. Хенгейокай отплачивают этим питающимся людьми монстрам той же монетой.

Куэй-дзин против Хенгейокай – отличный вариант «врага неподалеку». Оба вида Шэнь являются исконными обитателями Срединного Царства, но это не мешает им с немалой яростью и коварством сражаться друг против друга. Полный чудищ континент – весьма неблагоприятное место для жизни.

Куэй-дзин против Духов

Срединное Царство – мир, изначально населенный духами. Мстительные духи предков, Ками скал и вод, могучие демоны битв и страданий – все они присутствуют в легендах Срединного Царства. А потому, весьма часто случаются столкновения Шэнь с разных сторон Савана. Преследуя свои цели, призраки Желтых Источников часто

пересекаются с Куэй-дзин – которые, как уверяют многие оккультисты, сами являются Спектрами во плоти.

Величайшая угроза со стороны духов исходит от махинаций Повелителей Яма. В кошмарных Царствах Йоми Повелители Яма ведут вечные междоусобные войны, стремясь определить того, кто воссядет на трон Императора Демонов. И ничто не может обрадовать их больше, чем возможность сделать Куэй-дзин, родового врага Повелителей Яма, своим невольным или – что еще лучше – добровольным агентом.

Куэй-дзин против Смертных

Как жалкие овцы Срединного Царства могут противостоять чудовищным демонам ночи? Если вы желаете устроить конфликт между Куэй-дзин и смертными, то на этот вопрос найдется два ответа.

Во-первых, Маскарада там нет. А созданиям, вызвавшим их гнев, смертные могут противопоставить значительное численное превосходство. Стоит агрессивному Куэй-дзин попытаться откусить больший кусок, чем он может проглотить, как смертные могут взять решение этого вопроса в свои руки. И, с учетом традиций и суеверий обитателей Срединного Царства, эти руки могут оказаться весьма опасными для слишком самоуверенного Куэй-дзин. Более того, некоторые Мандарины прославились тем, что направляли на своих врагов разъяренную толпу…

Во-вторых, некоторые смертные Срединного Царства посвятили себя сопротивлению силам ночи. Охотники Ши и фанатичные агенты японского Ударного Отряда «Зеро» сделали тьму своим домом и полем битвы, сражаясь с воинами самих Преисподен. Более детальное описание этих группировок приведено в книге **Demon Hunter X**.

Хунь против П`о

Сражение за поддержание души Ветра против Демона – неотъемлемая часть существования Куэй-дзин. Это может принять форму дуэли между сознанием и тем, что отдельные члены семьи считают нормальным поведением. Это может проявиться и в физическом противостоянии одержимого П`о Куэй-дзин с теми, кто стремится остановить его безумства. Более того, персонаж, слишком плотно попавший в лапы П`о, может выступать против семьи или Дхармы, а Хунь даже догадываться об этом не будет!

Этот конфликт хорошо увязывается с темами морали и дает персонажам возможность точно определить, чего они достигли в плане этики.

Дхарма против Дхармы

Другой сильный моральный конфликт – несовместимость Дхарм персонажей – ключ к серьезному и сложному отыгрышу. Дхарма персонажа, подобно религиозным и политическим взглядам, является очень личным выбором – тем, во что он, скорее всего, очень истово верит (если это не так, то он, возможно, очень близок к изгнанию из Цикла). Когда вокруг таких основополагающих и личных вопросов сталкиваются различные мнения, то начинает проверяться прочность взаимоотношений. Даже у самого непредубежденного Куэй-дзин могут быть проблемы в принятии (не говоря уже о примирении) поведения, поддерживаемого воззрениями, которые он считает ересью.

Этот тип конфликтов очень силен и глубок, а результатом его является чрезвычайно насыщенный отыгрыш. Не стоит относиться к нему легкомысленно – страсти могут накалится до неприятного уровня. Но, тем не менее, это чрезвычайно полезная игровая ситуация, так как позволяет игрокам глубже разобраться в чувствах и мышлении их персонажей.

Хроники

Итак, у вас есть базовые наметки сюжетов о Срединном Царстве. Но как же увязать их вместе? Хроника, собирающая ваши сюжеты воедино, - важная часть игры по **Вампирам Востока**. Если вы решили выйти за рамки разовых, одиночных историй и собираетесь играть долго, то вам понадобится создать хронику.

Куэй-дзин в Срединном Царстве

Эта хроника – из «базового набора», поскольку Вампиры Востока задуманы на немалую самодостаточность. Хоть базовые правила для Мастеров не были сюда перепечатаны, большая часть других игромеханических деталей, которые могут вам понадобится, приведена в этой книге.

Срединное Царство – разнообразная и многолюдная часть Мира Тьмы, и в нем может произойти неисчислимое множество историй. Поскольку все от Тибета до восточных берегов Японии подпадает под определение «Срединное Царство», география и разнообразие культур могут породить в умах сообразительных Мастеров множество идей.

Общество Куэй-дзин чрезвычайно сложно, и любое сочетание приведенных выше настроев, тем и конфликтов может создать немало великолепных историй, вращающихся вокруг Катаян. Как семья персонажей будет действовать в этих ситуациях? Какие связи и врагов заведут они на своем пути? Как хорошо они оплачивают свой кармический долг?

Куэй-дзин на Западе

Мир Тьмы захлестывает неудержимая волна восточных вампиров – Катаяны прибывают на Запад. В частности, их вторжению подверглось западное побережье США, и теперь положение Свободных Штатов Анархов и других прибрежных территорий, принадлежащих Камарилье, Шабашу или анархам, может оказаться неустойчивым.

Каиниты называют эту ситуацию «Азиатской Угрозой», и беспокойство о будущем их хрупких империи вполне понятно. С течением ночей и все большим ослаблением власти Камарильи над западным обществом, Куэй-дзин становится все легче проникать на земли вне Срединного Царства.

Хроника, основанная на Азиатской Угрозе, дает отличную возможность исследования множества аспектов взаимоотношений Куэй-дзин и Кин-дзин. Семья ваших персонажей в разведывательной миссии? Или это боевая семья, ведущая городскую войну, и намеревающаяся внести свою лепту в саботирование Запада? Или персонажи – послы могущественного Предка, желающего установить контакты с Каинитами? Создать можно любое количество историй – от элегантной интриги до безудержной резни и находящихся в промежутке между этими крайностями – объединенных постоянно меняющимся положением дел на Западе.

Смешанная Хроника (Куэй-дзин и Кин-дзин)

Безусловно, один из плюсов системы рассказывания истории - в ее универсальности и многосторонности. Единая механика позволяет отправить Катаян на Запад и Каинитов на Восток.

Или, возможно, свести их где-то посередине.

Где бы ни проходила хроника – на Западе или Востоке – само присутствие членов «иного» общества, смешавшихся с коренным, может оказаться занимательным. Одних персонажей иные культуры удивляют и раздражают, а другие персонажи принимают и наслаждаются их новизной. Оба мира – Запад и Восток – величественны как внешне, так и внутренне, и приезжие обычно поражены самим «образом» этих мест. Традиции и обычаи этих двух регионов здорово различаются, и если одни персонажи без проблем вливаются в «чужую» среду, то судьба высовывающихся, как шляпки гвоздей – быть, подобно тем гвоздям, забитыми. До смерти.

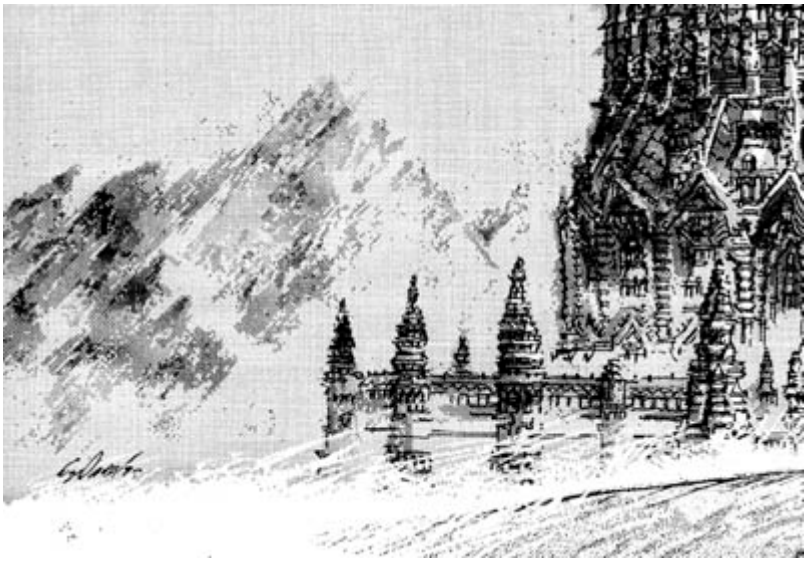
Используйте преимущество кинематографичности ролевой игры – держите в напряжении и активности всех игроков в диком забеге по всему миру.

Дхармическое Развитие

По мере оплаты персонажами кармических долгов и по мере все большего понимания ими смысла существования Куэй-дзин, хроника может начать становиться все более интроспективной. Хоть и не настолько активная или кинематографичная как другие хроники (за некоторыми исключениями!), история, описывающая обретение персонажами духовного просветления, может стать одним из наиболее полезных игровых опытов.

Особый же интерес представляет хроника, в которой персонажи следуют разным Дхармам и общаются друг с другом в свете разных моральных принципов. Как говорилось выше, мораль является одной из первичных причин, стоящих за возрождением персонажа в Срединном Царстве. Совпадение и расхождение этических принципов в процессе игры порождает особенный опыт – как для персонажей, так и для игроков.

Загадочность



Игроки, знакомые с Вампирами, несомненно, распознают ту же непознаваемость мира. Непостижимость – наверное, один из наиболее могущественных инструментов в руках одаренного Мастера.

Это может звучать несколько неуклюже, но это так. Смотрите сами:

В распоряжении мастера не только все новые тайны этой книги, но и все тайны, содержащиеся в базовом сценарии **Вампиров**.

Более того, в руках Мастера все стереотипы и побуждения семьи ваших игроков.

Что если Куэй-дзин мучились дневными кошмарами – видениями апокалипсиса и собственных тяжелых травм? Каждый персонаж сталкивается лицом к лицу с жестокостью своего П`о – одни наслаждаются им, другие отрицают его, но все поддаются его соблазнам. Сны персонажей приводят их в разрушенный и разоренный

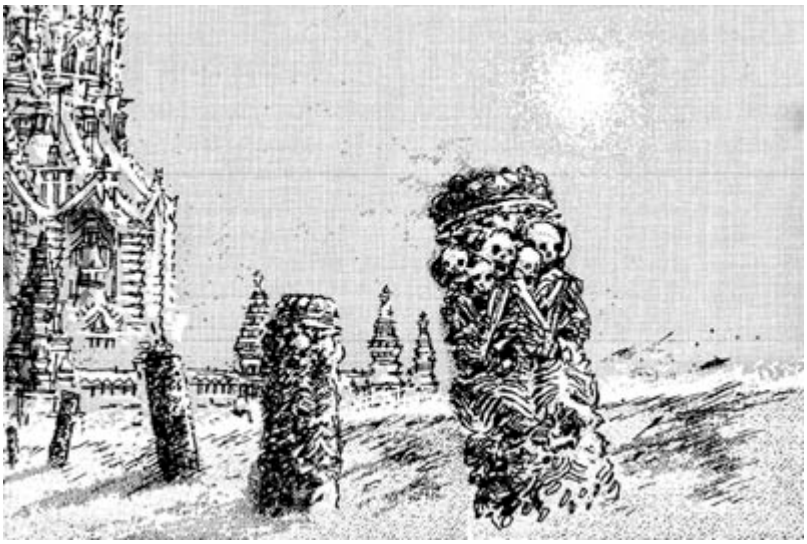
храм, находящийся в порочных, гниющих гетто Бангкока, где они сражаются с завывающими бакемоно и безумными местными бандами. Они входят в храм и находят подземное убежище – логово отдыхающего Куэй-дзин. Внезапно на них обрушиваются непреодолимые кошмары. Демон восстает в стремлении захватить власть над персонажами. А потом семья перестает существовать – ее члены поворачиваются друг против друга.

Только вы, как Мастер, знаете, что это – работа «отдыхающего Куэй-дзин», который, на самом деле, является Старцем Малкавианином, использовавшим на ничего не подозревающих Катаянах Помешательство.

Даже после того, как (черт, даже если) они раскроют истинную природу этого Каинита, они даже на шаг не приблизятся к пониманию того, почему он тут находится или что он для них припас…

Сообразительные Мастера могут использовать множество апокрифичных легенд в качестве бесконечного источника заготовок для сценариев и сюжетных зацепок. Был ли Каин, на самом деле, Куэй-дзин, не справившимся с поиском понимания своей кармы? Или были ли Ван Сянь потомками Каина, соблазненными другими идеалами и гарантией другого места в Великом Цикле? Действительно ли Каиниты и Куэй-дзин никоим образом не родичи? Если так, то как объяснить сходство Саулота и Цао-лата? Алая Королева – Ведьма[3]? Или это Лилит?

Даже если вы и не желаете вводить в вашу хронику величайшие тайны, использование элементов Вампиров, поможет вам держать игроков в напряжении, а значит и заинтересованными. Уловки и ухищрения, как незаметные, так и явные, удерживают игроков от самодовольства и «всезнания».



Воистину умелые Мастера способны так сплетать нити этих тайн, что персонажи даже догадываться не будут, что они – часть большей истории. И только разобравшись с напластованием интриг и тайн, персонажи смогут обнаружить еще большие дергающие за ниточки силы – лишь для того, чтобы узнать о другой загадке, скрывающейся за той, что они только что раскрыли.

Стоит отметить, что многие части тайн и загадок никогда не будут изложены в какой-либо книге Белых Волков. У этого решения две причины. Во-первых, излагать где-либо древние тайны попросту глупо – это лишает игровой мир немалой части свойственных ему таинственности и ужаса. Вскоре после того, как они будут изложены, какой-нибудь умник объяснит, как его персонаж «обнаружил» ответ на важнейший вопрос и теперь, в силу того, имеет 30 новых Дисциплин или Сил. Во-вторых, Мир Тьмы – вечно меняющийся и совершенно непознаваемый. Как уже говорилось ранее, стоит снять один слой тайн, как под ним еще семь обнаруживается.

Что же это все значит? Естественно, отсутствие определенного «конца». Года идут один за другим, и древние козни плетутся там, где все свободные концы казались

подтянутыми. Таинственность – чрезвычайно могущественный элемент, пропитывающий весь мир Вампиров Востока. Попробуйте, вам понравится.

---

[1] — Перевод А. Анненской. Под редакцией В. Лесевича.

[2] — Кому, кроме стукнутых амеров, может это выделение понадобится – не представляю. Хотя… немало Дивных на земле русской…

[3] — По Книге Нод – некто женского полу, обучившая Каина владению вампирскими силами. Была им Становлена, а потом, по неизвестной причине, убита им же. По легенде, во время Геенны вернется, чтобы пожрать всех Каинитов, из-за чего ее путают с Носферату Бабой Ягой, которая съела в 1991 Совет Бруха СССР. Но общего у них, кроме прозвища, нет.

Глава 8. Враги и Варвары

Древо на горе Тогаи было мужчиной.

Он ждет птицу с радужными перьями.

Когда она прилетит – миру настанет конец.

Небо тоскует по звуку ее крыл.

Методика самоусиления заключается в изучении того, что они могут, и перенимании того, на что они рассчитывают.

Ли Хуньчжан, из «Ответа Китая Западу. Документальное Обозрение»[1].

Сверхъестественная природа Срединного Царства отличается от Западного Мира Тьмы – по крайней мере, его обитатели так считают. Деление на категории – вампиры, оборотни, призраки и так далее – которое разделяет сверхъестественные существа Запада, на Востоке не слишком важно. Все сверхъестественные существа считаются Шэнь – духами – того или иного вида. Катаяны показывают свою духовную природу, вселяясь в труп, а оборотни – способностью менять форму и входить в Миры Духов.

В этой главе описываются сверхъестественные существа, с которыми Куэй-дзин делят ночи Срединного Царства. Здесь описаны все потомки Дворов Божественного Воплощения – от свирепых Хенгейокай до духов Инь и Янь. Также, в этой главе приводятся образцы артефактов прежних Эпох – предметы, которые любопытные вампиры могут найти и использовать.

Шэнь – другие Духи во Плоти

Куэй-дзин делят Срединное Царство с другими сверхъестественными существами, собирательно (включая и Куэй-дзин) называемых Шэнь. Этот термин предполагает единство среди супернатуралов, семью, своего рода. Это более естественно здесь, чем на Западе. Хоть оборотень и может презирать Куэй-дзин за постыдное существование, или даже убить его, если их цели вступят в противоречие, он вряд ли будет считать его чем-то мерзким.

Согласно текстам Сутр Крови, в ранние Эпохи все Шэнь исполняли различные задачи. Ван Сянь присматривали за потоками Ци, а Хенгейокай были войнами и

шпионами богов. Призраки присматривали за живыми родичами, феи хранили чистоту аромата непостижимого, а чародеи способствовали вращению Колеса Эпох.

С ходом Четвертой Эпохи различные Шэнь забыли о своих обязанностях и были сняты со своих постов. Сейчас, в Пятую Эпоху, немногие Шэнь помнят о своих кармических обязанностях. Но, как бы то ни было, это играет мало роли, поскольку сами духи, в отсутствие богов и драконов, ссорятся, как жалкие военачальники.

Некоторые Шэнь сражаются с Куэй-дзин за скудеющее Ци Срединного Царства – оборотни, феи дикой природы и другие. Также Куэй-дзин должны противодействовать махинациям Пробужденных, меняющих саму суть Десяти Тысяч Вещей. Также, Куэй-дзин часто общаются – или воюют – со всеми видами духов, от полных Инь призраков Нефритового Царства до Осквернителей из Царства Сражающихся Духов.

Хенгейокай – Меняющиеся

Иногда союзники, но гораздо чаще – противники, Хенгейокай являются той силой Срединного Царства, которую Куэй-дзин не могут игнорировать. Хоть они и не испытывают по отношению к Куэй-дзин той же ненависти, что их Западные собратья испытывают к Каинитам, память у Хенгейокай хорошая и Катаянам они доверяют мало. Зверолюды очень различаются, рождаясь как от людей, так и от животных, и несут немалое духовное наследие. Они опытные странники по Мирам Янь, но и немало знают о Мирах Инь. Что более важно, они немало различаются по виду и способностям – от темных трикстеров до благородных воинов. Поэтому встреча, например, с коварным Девятихвостым никак не подготовит вас к мощи Срединного Дракона.

Хоть и немало различаясь, все Хенгейокай объединены единой целью, которая часто порождает разногласия с другими Шэнь. Хенгейокай едины духом и телом в стремлении исправить ход Колеса Эпох, вернуть его в тот момент, когда материя и дух были едины. Так было в легендарную Первую Эпоху, и так должно стать еще раз. И если Хенгейокай должны побыстрее прогнать Колесо Эпох через Эру Скорби, и где-то необходимо работать открыто, то да будет так. Когда придет время проливать кровь на улицах, то перевертыши будут готовы.

Внешне, Хенгейокай могут иметь множество обликов – от грозных тварей земных до тихих странствующих наемных убийц. Но все они несут общие черты:

- Хенгейокай могут выглядеть как люди, как животные определенного вида или как гуманоидное сочетание того и другого. Они могут с легкостью переходить из одной формы в другую, но превращение из человека в животное обязательно проводит их через гибридный облик. Каждая смена формы занимает один ход.

- В полуживотном «боевом облике» у Хенгейокай значительно увеличиваются Физические Атрибуты, но особенности усиления зависят от породы. Лисы-оборотни непревзойденно ловки, ящероподобные Срединные Драконы невероятно сильны и так далее.
- Все Хенгейокай на высокой скорости регенерируют свои раны и излечивают каждый ход по одному уровню Здоровья, если не находятся в бою. Но непоглощаемые повреждения они таким образом регенерировать не могут.
- У всех Хенгейокай есть Ярость и Гносис, аналогичные имеющимся у духов. Они могут тратить очки Ярости для получения дополнительных действий в бою и восстанавливают их всякий раз, впадая в неистовство. Ярость Хенгейокай – то же самое, что П`о. Хотя оборотни находятся в большем согласии со своим П`о, чем Куэй-дзин – со своим. Поэтому Хенгейокай не нужно боятся попасть под власть Демона, хотя они и могут впасть в состояния души Огня или Волн. Гносис оборотней, как и у духов, отражает их связь с Мирами Духов и определяет, насколько он опытен в использовании своих сверхъестественных возможностей. Гносис определяет объем доступного оборотню временного Ци. В отличие от Куэй-дзин, оборотни могут восстанавливать Ци через медитацию и поклонение духам.
- Большинство Хенгейокай полны энергии Янь. Дары Хенгейокай напоминает основанные на Янь Силы Куэй-дзин, и могут быть ими повторены. Хенгейокай обычно не страдают от несбалансированности Ци.
- Большинство Хенгейокай могут свободно перемещаться между Срединным Царством и Мирами Янь. Для этого им нужно посмотреть в зеркало, водную гладь или любую другую отражающую поверхность. Затем он делает бросок постоянного значения своего Гносиса против уровня сложности, равного уровню местной Стены. Если ему повезет, то он «уходит по облачной тропе» в Миры Янь.
- Все зверолюды имеют связь с Луной и Солнцем, которая у одних сильнее, чем у других. Но эта связь и объясняет их слабость – все они (за исключением Девятихвостых) имеют аллергию на серебро, металл Луны, который причиняет им непоглощаемые повреждения.

Племена

У Хенгейокай много видов, а легенды говорят, что раньше их было еще больше. Но века взяли свое, и оборотни Пятой Эпохи – лишь тень былой славы их предков. Но приведенные ниже группы сохранили немалую силу в Срединном Царстве:

- **Девятихвостые (Кицунэ).** Возможно хитрейшие из всех Шэнь, лисы Кицунэ – умные и опасные чародеи, наемные убийцы и даже ниндзя. Их чувство юмора непревзойденно, хотя и склоняется к черному – многие Девятихвостые, услышав о трагической гибели пренебрегшего опасностью союзника, смеялись до слез. Девятихвостые, в отличие от других Хенгейокай, близки к Инь, и знают немало об основанной на Инь магии. Некоторые даже могут входить в Миры Инь и странствовать по Темному Царству Нефрита.
- **Хаккен**. Воины-волки Японии – одни из самых могучих бойцов Хенгейокай. Хоть они не настолько сильны, как Чжунь Лунь, а их скорость несравнима с быстротой народа Тигров, стаи Хаккен душой и телом едины в служении Князю Грома. Немногие сходятся в бою с этими волками-оборотнями больше одного раза. Другие племена народа Волков включают

в себя странствующих Звездочетов и диких Красных Когтей.

- **Чжунь Лунь- Срединные Драконы.**Чжунь Лунь, хоть и не сравнимые по мощи с Царями-Драконами, сотрясающими горы и вызывающими дожди, все же весьма могучи. Их звериный облик – крокодил. Но рассердившись, они принимают боевой облик, который ни в чем не уступает Великим Драконам прошлого. Хоть они ворчливы и тяжелы на подъем, память Срединных Драконов охватывает все, вплоть до Второй Эпохи. Они – хранители наиболее древних знаний. Многие Шэнь паломничают к Чжунь Лунь ради мудрости изначальных ночей. Но эти пилигримы должны следить за своими языками, потому что разгневанный Дракон может легко порвать на кровавые ленточки отряд Куэй-дзин.
- **Хан – народ Тигра.** В наши дни детей Тигра становится все меньше, потому что уничтожение их неразумных собратьев нанесло по Хан весьма могучий удар. Эти могучие войны теперь еще свирепее сражаются с армиями разрушения, поскольку чувствуют, что могут вымереть до наступления Шестой Эпохи. Куэй-дзин боятся их, потому что Хан видят, как Катаяны ведут себя среди смертных. И сбившиеся со своего дхармического пути вампиры часто оказываются лицом к лицу с тигром.
- **Тэнгу.** Хоть скрытные вороны заключили немного союзов с другими Шэнь, они известны раскрытием темнейших секретов даже самых могущественных родов. Тэнгу служат самому Солнцу, раскапывая наиболее священные и тайные знания и выставляя их на свет. Некоторые говорят, что Вороны обучают различных смертных сражаться с Шэнь, коварно и чужими руками уничтожая своих врагов. Какова бы ни была правда, Хенгейокай часто пользуются услугами этих пронырливых и дальновидных хитрецов, чтобы узнать о планах врагов оборотней.
- **Кумо – пауки-бесы.** Древние легенды о демонических пауках говорят правду; Кумо – худшие из этих чудовищ. Пауки-бесы пошли на службу еще более темным, извращенным духам, и служат своим господам в качестве безумных наемных убийц. Кумо известны своей способностью принимать форму или огромного бесформеного паука, или массы маленьких паучков. Некотрые Шэнь говорят, что Кумо поддерживают связь с Мукадэ, демоническими многоножками из Миров Йоми. Однако немногие Куэй-дзин знают насколько это верно.
- **Нага.** Издревле домом этих мудрых и благородных змей были реки Индии. Но их влияние не менее велико и в джунглях и храмах Юго-восточной Азии. Говорят, что их кровь до сих пор струится в венах королей павших династий. Хоть Наги редко появляются перед чужаками, их слово является законом, как во дворах смертных, так и оборотней их Родины.
- **Саме-бито.** Ужасающих акул-оборотней редко когда можно встретить на суше, но, тем не менее, они широко известны, а страх перед ними вполне оправдан. Многие из них – самураи на службе у Царя-Дракона Морей, безжалостно исполняющие его приговоры и проводящие его указы. Ни в морях физического мира, ни в морях Миров Янь нет кого-либо, сравнимого в доблести с Саме-бито.

- **Нэзуми.** Детей Крысы, презренное порождение городов, больше беспокоят обиталища людей, чем дикая природа. Но, тем не менее, Нэзуми есть и при Дворах оборотней, обычно служащие там советниками и мелкими чиновниками. Хоть и немногим из их рода доверена большая власть, крысы-оборотни являются умелыми интриганами – и, по слухам, несравненными отравителями, разносчиками болезней и наемными убийцами.

Примеры Хенгейокай

Параметры боевых обликов приведенных ниже классических Хенгейокай приведены в круглых скобках. Мастера могут менять их при необходимости.

Молодой Трикстер

Атрибуты. Сила 2 (4). Ловкость 3 (7). Выносливость 2 (4). Обаяние 3. Манипулирование 4. Внешность 3. Восприятие 3. Интеллект 3. Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2. Знание Животных 1. Драка 2. Уворот 2.

Эквиваленты Сил и Дисциплин. Анимализм 2. Стремительность 2. Ярость (П`о) 2. Хунь 3. Гносис 4. Сила Воли 4. Инь 1. Янь 5.

Опытный Воин

Атрибуты. Сила 3 (6). Ловкость 4 (5). Выносливость 3 (6). Обаяние 3. Манипулирование 2. Внешность 2. Восприятие 4. Интеллект 3. Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 2. Знание Животных 3. Уворот 3. Загадки 1. Боевые Искусства 3. Фехтование 3. Маскировка 3.

Эквиваленты Сил и Дисциплин. Анимализм 3. Стремительность 2. Могущество 1. Синтай (любой) 1. Ярость (П`о) 6. Хунь 3. Гносис 5. Сила Воли 7. Инь 1. Янь 6.

Повелитель Животных

Атрибуты. Сила 4 (8). Ловкость 5 (7). Выносливость 4 (7). Обаяние 5. Манипулирование 3. Внешность 5. Восприятие 5. Интеллект 4. Сообразительность 5.

Способности. Бдительность 5. Знание Животных 4. Уворот 4. Загадки 3. Боевые Искусства 5. Фехтование 5. Маскировка 4.

Эквиваленты Сил и Дисциплин. Анимализм 5. Стремительность 4. Могущество 2. Синтай (любой) 3. Ярость (П`о) 8. Хунь 5. Гносис 9. Сила Воли 9. Инь 2. Янь 9.

Ци`н Та – Маги

В этом мире, покрытом тьмою невежества
Он возжег свет благословенной Дхаммы,
Сияющий силами иддхи[2], повсеместно видимый;
К ногам его, чудесного Просветленного, я преклоняюсь!

– Дхаммапада, пролог[3].

Это нечестно.

Всеми силами стремясь к просветлению, Куэй-дзин взвиваются, подобно шершням, когда их сравнивают со стрекозами, известными как Ци`н Та, синта, или магами.

Несмотря на хрупкость своих крыльев, эти назойливые смертные насекомые достигают таких сил и ясности, о которых мертвые Куэй-дзин могут только мечтать.

Это раздражает.

Это непереносимо.

Это, во многом, оскорбление – особенно когда Ци`н Та превосходят тех, кто превыше них, вампиров.

Но немногие эти начинающие бодхисаттвы обретают мощь бессмертных Куэй-дзин. А также, большинство Ци`н Та так увязают в политике, эгоизме и извивах собственной просветленности, что мало сопротивляются своим большим. Однако если маг остается настороже, если обходит все угрозы своему существованию достаточно долго, чтобы стать угрозой - особенно когда объединяется с себе подобными - то назойливая стрекоза становится драконом[4]. Вампиры давно научились не попадаться на глаза творящим чудеса. Шансы, однако, проистекают из их осведомленности, и маги могут стать весьма опасными. Куэй-дзин называют Ци`н Та «Детьми Молнии», и это достаточно обоснованно – молнии, образно или прямо, всегда есть в их глазах.

Считающие себя понимающими красочный мир Ци`н Та указывают на небольшое, но понятное Братство Акаши. Акашиты, опытные мастера психических и физических возможностей, - великолепный образ магов Востока. Всякий, кто верит в эту чепуху, сильно ошибается. Несмотря на их членство в Совете Девяти Магических Традиций (смотри **Mage: The Ascension**), и внешне точное совпадение с архетипом «мастер боевых искусств», что дает им немалые позиции среди Детей Молнии, они лишь один цвет в радуге Ци`н Та. Другие, более насыщенные цвета, отмечают двух древних врагов – У Лун и У-Кэн (смотри **The Book of Crafts**), и скрытных Го Камисори Гама Японии. Россыпь мелких пятен символизирует многочисленные небольшие секты, существующие на землях Азии. Пятнышки, слишком маленькие, чтобы их можно было заметить без больших усилий, указывают на отдельных монахов, отшельников, мудрых крестьян и шаманов, которые обрели свет просветленности, но решили сохранить его для себя. Но ярчайший свет исходит из одной крепостной башни, возвышающейся над морем красок, подобно пошатнувшемуся, но величественному монолиту – Технократии.

Технократия

Называемые «Детьми Камня», «Пятью Стальными Драконами» (указание на пять отделений Технократии) или «Тихими Грозами», эти волшебники системы и материи были порождены средневековым союзом Западных философов-естествоиспытателей и Восточных легистов и ремесленников. Объединив лучшее, что есть в этих двух мирах, эти ранние мечтатели выковали межкультурные связи, которые, со временем, стали пороками сверхъестественного мира. Посвятившие себя идее достижения идеального порядка через упорядоченные деяния, Пять Стальных Драконов создали сложные

механизмы, улучшенные материалы и жестокие стратегии войны, которые потом были использованы для уничтожения противников.

Следуя заветам Сун Цзы, Технократы-Далоу`лаоши[5] использовали разногласия своих противников, чтобы получить искомое без особого для себя риска. Натравляя своих врагов друг на друга, Далоу`лаоши выбили опору из под ног таких групп, как У Лун, а потом смели их несколькими быстрыми ударами. Технократы, тем временем, доводили до совершенства своды законов, изобретения и политические стратегии. Когда открылись торговые пути, Далоу`лаоши имели связи и контакты. Когда правителям требовались деньги, Далоу`лаоши имели золото. Когда на Восток пришли войска Запада, Далоу`лаоши распались. Началась чистка. В конце концов, в войне выжили Стальные Драконы, сохранившие связи со своими Западными собратьями. Вместе союзники заложили основание мощи современной Восточной Технократии – колосса, питаемого охватившим весь мир Синдикатом и поддерживаемого киборгами Итерации Икс.

Недавно, основательно проредив ряды противостоящих ей магов, Восточная Технократия обратила внимание на другие «неестественные» угрозы – и Куэй-дзин в том числе. Используя множество сверхтехнологичных Приборов и информационных сетей, центральные офисы в Сингапуре, Японии и Китае начали открытую войну с вампирами. Своими действиями они, за несколько коротких лет, повергли многие крепости Куэй-дзин.

Нельзя сказать, что у Технократов не было своих проблем – международные конфликты в Азии делают невозможным полномасштабное сотрудничество. Из-за таких разрывов крупные компании и отдельные Стальные Драконы преследовали собственные цели, заключали союзы и проводили инновации. Одни отворачивались, когда мимо проходил старый союзник, ставший Катаяном. Другие сначала стреляли, а потом осматривали останки. Умные Куэй-дзин разобрались в использовании вражды между Стальными Драконами и выживали, скрываясь в их тенях.

Эти Дети Молнии используют для своих Искусств посредников, порожденных наукой – электронику, биомодификации, контроль финансовых рынков, информационные технологии, СМИ и образование. Убеждая Массы в исключительности научных путей и демонстрируя им преимущества технологий, Технократы размывают чувство загадочности, которое делает их противников сильными, заменяя их образами своего собственного превосходства, укрепляя эти образы демонстрацией чудес и мощи. После веков неявного влияния многие Дети Камня открывают двери своих тайных лабораторий и спускают на своих противников тяжеловооруженные войска – клонов, киборгов-убийц, роботов, вирусы, отряды спецназа полиции, политиков и чудовищно богатых бизнесменов. Многие Куэй-дзин приняли это наступление как еще один знак приближения Шестой Эпохи – или ее начала.

Братство Акаши и прочие

Ведущие свое происхождение из мифического доисторического поселения (вероятно, находившегося на горе Меру), предположительно «просветленные» Акашиты ставят Куэй-дзин пред парадоксом. Эти аскеты-отшельники развивают свои ментальные и физические способности до нечеловеческих (но не вампирских) уровней, превозносят мир и гармонию, и, предположительно, стремятся к богоподобной просветленности, что занимает всю их жизнь. С другой стороны, они до полусмерти избивают всех, кто докучает им, говорят раздражающе иносказательно и (что любят напоминать им старейшины Куэй-дзин) однажды, из-за маленького расхождения догматов, развязали войну, продлившуюся 300 лет. Но даже несмотря на это, они владеют неоспоримыми силами, или безмятежным спокойствием, которое сопровождает большинство Акашитов подобно весеннему ветерку.

Когда-то, века назад, Куэй-дзин и Братство Акаши обитали в монастыре Шаолинь. Идея этого «эксперимента» была достойна похвалы – каждый искатель просветления должен иметь возможность найти ее тут. Однако гармонии между мастерами не было, и Акашиты были изгнаны. В наши дни, некоторые Куэй-дзин все еще изучают Акашитов (издалека или как-то еще), стремясь разузнать их тайны. Но эти вампиры, подобно листве умирающего дерева, рано или поздно покидают свое жилье в храмах полные разочарования. Хоть маги и могут посоветовать много хорошего, говорят отступившиеся, «безмятежность», которым они так гордятся, похоже, проистекает из контроля разума, чем из истинной просветленности.

Акашиты сосредотачивают свои силы в боевых искусствах легендарного уровня. Старые Куэй-дзин утверждают, что многие величайшие воины из легенд были, фактически, мастерами этой секты. Некоторые Акашиты, похоже, предпочитают рукопашной телепатический или эмпатический поединок, но никто из них не отказывается подраться, если предоставляется такая возможность. Несмотря на все свои мирные уверения, эти Ци`н Та удерживают могучие Драконьи Гнезда и используют их энергии для своих целей. А всякий сопротивляющийся захвату будет избит (или запроповедован) до смерти «Мирными Братьями».

Давным-давно, эти стрекозы объединились с молодым союзом Западных магов (скорее всего, чтобы защититься от У Лун, Далоу`лаоши и прочих). Теперь эти так называемые «Традиции» считают, что могут чувствовать себя как дома на землях древней Восточной Родины Акашитов. Хоть их Искусства и слабее, чем описываемые в легендах (как они смогли так долго выживать, с такой склонностью к ошибкам?), у этих докучливых чужеземцев есть немало своих интересных секретов. Наиболее распространенные из них всех называют себя Толкователями Грез. Они взяли под свое крыло монгольских, малазийских, полинезийских и айнских шаманов – эти странники разделяют сильную тягу к духами Миров Инь и Янь. При помощи молений, песен, танцев и других первобытные ритуалов Толкователи Грез проникают в Царства Земные и Небесные, а потом ходят по коридорам, подобно уважаемым гостям.

Маги погрубее, вроде вульгарных Западных «Сынов Эфира» или надменных «Магов Ордена Гермеса», подобных манер не имеют. Соревнуясь с мощью Небес, эти Дети

Молнии украли свои молнии у неба и пропускают их через странные приборы и магические формулы. Естественно, так называемый «Таинственный Восток» привлекает этих глупцов, подобно маяку – но, что Куэй-дзин поняли уже давным-давно, действующее на Западе может оказаться бесполезным на землях Востока…

Маги-Драконы и Неприметные Дамы

Законным наследникам великих китайских традиций пришлось искать убежища в других, более магических мирах. Эти так называемые Маги-Драконы, У Лун, потеряли столько позиций в многовековых сражениях с Западом, модернизацией и множеством других противников, что теперь их редко можно увидеть – даже в их родовых землях. Мастера Фэн-Шуй, алхимии, Даосских и Буддистских практик, а также Искусств, которые были уже стары, когда Желтый Император[6] был еще ребенком, эти царственные Дети Молнии когда-то командовали монголами, китайцами и драконами. Старые Куэй-дзин до сих пор с удовольствием вспоминают те дни, когда эти повелители магии потчевали Катаян обедами из пятнадцати перемен блюд и золотым рисом. Дары, которые они подносили Повелителям Ночи (как они, предположительно, называли Куэй-дзин) состояли из прекрасного нефрита, резной слоновой кости и жирных смертных рабов, выращенных специально для утоления Голода. Когда им хотелось, они давали вампирам кров, или без всякого повода объявляли великие войны. В отличие от всех из себя непритязательных Акашитов, У Лун возводили огромные дворцы и просторные пагоды, призывали в их центры ветра и называли себя «Повелителями». Они могли быть высокомерными, но, по крайней мере, они были честны.

Их противницы, хранящие крестьянские традиции неприметные дамы У-Кэн, сражаются с Драконами в течение уже 3000 лет. Изначально секта У-Кэн была основана группой женщин – непокорных шаманок, ковылявших на деревянных протезах, заменяющих отрубленные ноги. Опозоренные, искалеченные и овдовевшие, эти нищие, но все еще могущественные волшебницы отступили в холмы и деревни, замыслив изощренную месть. Неспособные победить У Лун (которые, по легендам, сговорились вырезать эту женскую секту под корень) в прямом бою, они плели такие интриги, что им завидовали даже Куэй-дзин. Ночами, на протяжении многих лет, Катаяны содействовали Обществу Увядшего Лотоса (вежливое название У-Кэн, согласно их визитной карточке) или исполняли поручения по их запросам. Оплата этих услуг была щедрой, хоть и простой, а цену отказа – заклинание, которое, образно выражаясь, варило жертву заживо в ее собственной шкуре – отражать приходилось редко.

Оба сообщества сбежали в Гонконг во время Великого Марша. Хоть они и имеют базы в материковом Китае, там они стараются держаться понезаметнее. Тысячелетняя ненависть, которую они питают друг к другу – не более, чем легкий ветерок, в сравнении с ураганом, направленным против Пяти Стальных Драконов. Работая из тайных укрытий и внемировых царств, эти древние враги договорились сначала изгнать из своих земель чужаков, а потом уже сводить счеты между собой. Куэй-дзин всегда были рады помочь и той и другой стороне, направляя их иногда, ради собственного удовольствия, друг против друга.

Искусства, применяемые этими Ци`н Та отражают их происхождение – напыщенные У Лун, для пробуждения духов, элементалов и созданий сумерек, используют высокоритуализованную магию, сложные обряды и магию чисел. Более приземленные У-Кэн творят простые заклинания при помощи ремесел, речи и предметов домашнего обихода. Ведя себя скромно и неприметно, эти дамы демонстрируют холодную жестокость, которая, если обратить внимание на их скрытность, кажется опаснее громов Магов-Драконов. (Для уточнения деталей по обеим группам смотри приложение к **Mage: The Ascension - The Book of Crafts**).

Другие Секты и Независимые Ци`н Та

Магические секты Азии подобны молниям в небе – их слишком много, чтобы подсчитать. Подобно ветрам они оглаживают Вечную Гору и уносят осыпавшуюся пыль в какие-нибудь новые и далекие места. Даже старейшие Куэй-дзин не могут обнаружить их незаметные следы. В глубинах лесов, джунглей, городов и гор голоса этих Пробужденных не слышны даже для бессмертных.

Большинство Ци`н Та держатся сами по себе. Многие другие или следуют традициям своих семей, или передают свое просветление нескольким ученикам, которые могут последовать или не последовать по стопам учителя. Старый горный отшельник может быть вполне реален, но он может ни с кем не общаться, за исключением, разве что, неодушевленных предметов. Таким образом, пути магии становятся все более неисповедимыми, даже для тех, кто мнит себя ее королями.

Есть, конечно, и яркие вспышки – смертоносный клан ниндзя Го Камисори Гама, приносящие безумие в мир смертных и удаляющиеся в чайные домики на Небесах Девы Белого Лотоса, пожиравшие жертв Пол Пота каннибалы Ток Фаан, предположительно обретшие просветление в тоннелях Вьетнама слепые Тай Хой Ли, и так далее. В месте обитания более двух миллиардов душ стрекозы летают и парят в самых неожиданных местах. За последние несколько лет появилось несколько новых сект Ци`н Та, рожденных творениями Пяти Стальных Драконов. Питаемые СМИ и растущие с клавишами компьютеров под пальцами, эти юные Дети Молнии направляют свои громы через Интернет, виртуальную реальность и самодельную электронику. Для горстки Катаян, распознавших это новое племя, сверхтехнологичные секты – Гун Ло, Общество Тысячи Тростинок, Паланкин о Пяти Кольцах, и некоторые другие – даруют поразительные возможности для заключения союзов и получения ресурсов.

Создание Ци ` н Та

Маги владеют силами, которые остаются загадкой для достаточно специализированных Куэй-дзин – силами, которые по команде меняют саму реальность. Хотя лучшим способом отобразить эти силы будет использование системы, предложенной в **Mage: The Ascension**, проще будет определить одну-две (или более) областей специализации мага, назначить набор кубиков, зависящий от его общей опытности, а затем назначать сложности, основанные на конкретном действии, которое он желает исполнить. Маги Востока обычно используют магию, основанную на контроле духов, силах элементов и везении. Маги, специализирующиеся на элементальной магии, обычно имеют высокие значения Янь (определяет количество кубиков, используемых при творении магии). А маги, опытные в управлении везением, обычно имеют высокие значения Инь.

Хоть магические стили иногда и определяют силы, которыми обладают маги, Ци`н Та не менее разнообразны, чем речная галька. Хоть и обработанные одной и той же стихией, речные камушки имеют разную форму. Маги используют Искусства, подходящие им по характеру и культурной принадлежности. Таким образом, Ци`н Та, с его непредсказуемым диапазоном сил, становится проблемой для Куэй-дзин, который посчитал, что знает все.

Ци`н Та способны творить чудеса, но даже лучшие из них иногда ошибаются. Когда это случается, происходят ужасные вещи – огненные вихри сжигают мага в прах, на его коже открываются глубокие раны, невидимые духи мучают обидчика… А иногда они просто исчезают. Эти побочные эффекты, называемые Ч`ун Ту или Парадокс, происходят, когда маг преступает свои границы и Небеса ставят его на место.

Юный Ци`н Та – Мастер Боевых Искусств

Атрибуты. Сила 3. Ловкость 4. Выносливость 3. Обаяние 3. Манипулирование 2. Внешность 3. Восприятие 4. Интеллект 3. Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 2. Атлетизм 2. Уворот 2. Ремесла 2. Эмпатия 3. Загадки 3. Этикет 2. Экспрессия 3. Лингвистика 2. Боевые Искусства 3. Медицина 2. Фехтование 1. Медитация 2. Маскировка 3. Выживание 2.

Силы. Контроль элементов (3 кубика). Контроль везения (3 кубика). Хунь 5. П`о 0. Сила Воли 5. Инь 3. Янь 3. Запас Ци 6.

Имущество. Легкая одежда. Рюкзак. Посох Бо. Нунчаку. Полные карманы сюрикенов.

Агент Стальных Драконов

Атрибуты. Сила 5. Ловкость 4. Выносливость 6. Обаяние 2. Манипулирование 4. Внешность 2. Восприятие 4. Интеллект 2. Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 3. Атлетизм 4. Драка 4. Компьютеры 3. Уворот 3. Вождение 4. Эмпатия 2. Загадки 3. Этикет 2. Огнестрел 5. Запугивание 5. Лингвистика 4. Расследование 4. Медицина 2. Фехтование 5. Правоведение 3. Медицина 2. Оккультизм 2. Политика 3. Наука 3. Безопасность 4. Маскировка 3. Выживание 2. Знание улиц 2. Хитрость 4.

Силы. Подкожная броня (4 дополнительных кубика на поглощение, защищает от непоглощаемого урона). Встроенный огнемет (6 кубиков непоглощаемого урона, сложность 6). Психическая связь с базой (3 дополнительных кубика для защиты от атак на разум). Выдвижные когти (Сила +2 непоглощаемых повреждений). Хунь 1. П`о 1. Сила Воли 8. Инь 7. Янь 2. Запас Ци 10.

Имущество. Темные очки (ночное видение). Черный костюм. Плащ – полушинель. Тяжелый автоматический пистолет. Рация. Значок. Сканер паранормальной активности.

Великий Китайский Маг

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 3. Выносливость 2. Обаяние 3. Манипулирование 4. Внешность 2. Восприятие 4. Интеллект 5. Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 4. Знание Животных 3. Ремесла 3. Уворот 2. Эмпатия 4. Загадки 4. Этикет 5. Запугивание 5. Правоведение 4. Лидерство 3. Лингвистика 5. Боевые Искусства 2. Медицина 3. Фехтование 2. Оккультизм 5. Политика 3. Предсказания 4. Хитрость 4. Пытки 3.

Силы. Контроль элементов (6 кубиков). Контроль везения (6 кубиков). Магия Духа (6 кубиков). Контроль Разума (5 кубиков). Хунь 8. П`о 2. Сила Воли 9. Инь 5. Янь 5. Запас Ци 12.

Имущество. Мантии. Шпильки. Шелковый веер. Драгоценные камни. Порошки. Драконья кровь.

Хсиен – Подменыши

Во времена легендарных Второй и Третьей Эпох Хсиен были служителями и вестниками Миров Духов. Благородные Камуи и мудрые Хираяну (*H irayanu*) свободно перемещались между Мирами Духов и Срединным Царством. Они были посланниками природы, хранителями и защитниками Драконьих Гнезд, а также вестниками для смертных.

Камуи – духи элементов, правившие Хсиен – редко общались со смертными напрямую, поскольку им было вменена защита Драконьих Гнезд. Они показывались во плоти лишь для того, чтобы покарать осквернивших их священные храмы.

Звероподобные Хираяну – духи, которым была придан звериный облик – встречались со смертными гораздо чаще, а некоторые даже наслаждались житьем по соседству с ними. Хираяну часто служили вестниками Божественного Воплощения, доставляя послания и дары угодным богам смертным. Но они также проводили и наказания, назначая правосудие всем, кто считался провинившимися пред Величайшими.

Предательство Ван Сянь не только отделило Срединное Царство от Миров Духов, но и задержало здесь многих Хсиен. Неспособным вернуться в родные миры Хсиен пришлось приспосабливаться к жизни в Срединном Царстве. Ослабшие из-за разделения миров, Хсиен решили, что они будут в большей безопасности, если укроются в смертных оболочках – пребывание в истинной форме делало их уязвимыми к атакам других Шэнь и даже смертных чародеев, которые стремились их поймать и украсть чудесные силы.

Хсиен (или подменыши, как их называют на Западе) – потомки духов, которые застряли в Срединном Царстве после разделения миров. Разделенные как по видам, так и по Дворам, Хсиен сражались за выживание в мире, полном враждебно настроенных смертных и Шэнь, которые могли их уничтожить.

Камуи – самопровозглашенные лидеры этой расы отверженных, хотя их правление, даже в лучшем случае, нелегко. Многие Хираяну недовольны властью Камуи и стремятся сместить их при всяком удобном случае. А Камуи и сами разделены. Половина из них хотела бы видеть Хсиен приспособившимися к современному веку технологий, а другая половина держится за древние обычаи и стремится восстановить связь с потерянным домом.

Внешне Хсиен похожи на смертных, хотя их истинный облик может быть легко распознан другими Хсиен и даже некоторыми другими Шэнь. Пять Камуи, или благородных семей, представляют пять элементов, что иногда проявляется у их смертной оболочки – например, у Камуи Огня могут быть огненно-рыжие волосы, а у Камуи Металла – серебристая кожа и чеканные формы. У Хираяну проявляются черты животных, с которыми они имеют сходство.

- Подменыши выглядят как люди – по крайней мере, для смертных Срединного Царства. Другие Шэнь могут всегда опознать истинную природу подменыша.
- У всех Хсиен есть Облик Вани (чудесный), который видим для всех других подменышей. Это эквивалент Облика Феи у подменышей Запада. Хсиен могут принимать Облик Вани когда захотят, хотя это может быть сложно в присутствии смертных. Смертные, видевшие подменыша в его «истинном» облике, практически всегда забывают это.
- Раны подменышей излечиваются с обычной для человека скоростью (но некоторые из них обладают способностями, этот процесс ускоряющими), если они не находятся в Драконьем Гнезде Янь. В этом случае их раны исцеляются в 10 раз быстрее, чем у смертных.
- У всех подменышей есть Черты Юген (Гламур) и Банальность. Они грубо совпадают с Инь и Янь – Юген/Янь является силой созидательности и творчества, которую подменыши используют для применения своей магии (Колдовства). Банальность/Инь – сила скучности и серости Пятой Эпохи.
- Все подменыши способны творить заклинания, называемые Колдовством (*cantrip*).
- Из-за близкого родства с Царствами Духов, кровь подменышей очень ценится вампирами и магами смертных.

- Связь с Царствами Духов также дает подменышам Востока (особенно тем, кто полон Инь) возможность контакта с Царствами Мертвых.

Рода

Хсиен Срединного Царства очень разнообразны. Камуи среди них считаются наиболее благородными, а Хираяну, обремененные позором перерождения в животном облике, являются аналогами простолюдинов Запада.

- **Камуи.** Каждый из этих пяти благородных домов Хсиен олицетворяет один из природных элементов – Огонь, Воду, Металл, Дерево или Землю. Камуи Воды и Металла ближе к Инь и предпочитают жить среди людей, а близкие к Дереву или Огню цепляются за старые обычаи и стремятся защитить древние источники Янь. Камуи Земли непостоянны и отказываются принимать чью-либо сторону, вечно пребывая то за одну команду, то за другую. Многие Камуи продолжают следовать своей традиционной роли защитников Драконьих Гнезд. Они воспринимают свои задачи очень серьезно, и сурово расправляются со всеми, кто решается осквернить их святыни.
- **Кошки.** Восточный фольклор связывает этих Хираяну с вампирами Запада из-за их методов получения Югена. Кошкам постоянно жаждут близости со смертными и получают Юген через сексуальные контакты с ними. Смертные же, пересекшиеся с Кошками, остаются истощенными и эмоционально опустошенными – отсюда и ассоциации с вампирами.
- **Тануки (Барсуки).** Эти одиночки – воины среди Хсиен. Камуи считают Тануки самыми верными Хираяну. Несмотря на натуру одиночек, Тануки являются среди Хсиен признанными пронырами и хитрецами, а многие сказки смертных повествуют о вспыльчивости и жестокости Барсуков.

Примеры Подменышей

Трикстер Тануки

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 5. Выносливость 2. Обаяние 3. Манипулирование 4. Внешность 3. Восприятие 3. Интеллект 3. Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 3. Знание Животных 3. Драка 3. Уворот 2. Запугивание 2. Маскировка 3. Знание Улиц 1. Хитрость 3. Выживание 3.

Силы. Создание Иллюзий (создает иллюзию, для определения которой нужно набрать три и более успеха в броске Восприятия). Хунь 1. П`о 5. Сила Воли 6. Инь (Банальность) 3. Янь (Юген) 7.

Камуи Чу Цзюн (Chu Jung) (Повелитель Огня)

Атрибуты. Сила 3. Ловкость 5. Выносливость 3. Обаяние 5. Манипулирование 3. Внешность 5. Восприятие 2. Интеллект 4. Сообразительность 5.

Способности. Бдительность 2. Уворот 3. Этикет 3. Лингвистика 3. Боевые Искусства 4. Фехтование 3. Оккультизм 3.

Силы. Управление Огнем (как Путь Призыва Огней) 5. Создание Иллюзий (как Тануки). Хунь 3. П`о 3. Сила Воли 7. Инь (Банальность) 1. Янь (Юген) 9.

Десять Тысяч Духов

Термин «Дух» применяется к различным потусторонним существам. Катаяны все время сталкиваются с одним или другим их видом. К ним относится большинство обитателей Миров Инь и Янь, а также призраки и демоны Миров Йоми. Многие духи

могут на краткое время становиться материальными. Порожденные веками знания – складывающиеся из личного опыта, религиозных воззрений, фольклора и предрассудков – отвечают на некоторые вопросы об этих существах. При встрече с духами, игрокам рекомендуется использовать воображение насколько возможно активно. Ниже приведены достаточно грубые правила, но из них может быть немало исключений. Духи – загадочные создания.

«Дух» - просто ярлык, применяемый по отношению к головокружительно разнообразным существам. Даже сам Ки, в Ки Чуань, не смог описать их всех. В среднем, они варьируются от «высших» - боги и Небожители (*Celestine*), если между ними вообще есть разница – до «низших» - князей, мандаринов, служителей, элементалов, Ками, Осквернителей и так далее. У этих духов больше названий, чем может вместить любая книга.

Духами считаются существа, состоящие из Инь или Янь Ци. Духи Янь состоят из эфемеры, материи Миров Янь. Призраки, Неупокоенные Мертвецы Миров Инь, несколько от них отличаются – они состоят из эктоплазмы. В игровом плане, они достаточно схожи – все они неуязвимы для физических атак, если не приняли плотный облик (смотри Чары Материализации ниже), а большинство Сил на них не действует, если вампир не зарядит себя Ци или не перейдет в Миры Духов. Духи Янь существуют только в Мирах Янь и не могут входить или даже ощутить Миров Инь, и наоборот. Но некоторые духи состоят как из Инь, так и из Янь, и могут напрямую переходить из Миров Янь в Миры Инь, хотя такие путешествия часто бывают рискованными. Все духи незримы для смертных, если не используют Чары Материализации или Проявления. Но большинство Куэй-дзин знают, как их почувствовать.

Не все духи и призраки испытывают теплые чувства к Куэй-дзин, хоть и время от времени работают с ними. Большинство духов считает вампиров существами низшего кармического порядка или достаточно удачливыми отступниками, сумевшими обойти приговор судьбы. Некоторые духи становятся союзниками (или наставниками, или служителями) Куэй-дзин – обычно их называют Нуши.

Люди – и вампиры – при общении с духами обычно видят то, что ожидают увидеть. Каждый дух индивидуален – большинство из них воплощают определенные понятия или элементы. Однако встречающиеся с ними вампиры видят одного и того же духа в разном свете. Большинство «низших» имеют одну форму, которая является достаточно постоянной. Однако более могучие существа могут для каждого выглядеть по-разному – причем единовременно.

Известные типы духов включают в себя:

- **Богов (Небожители, Воплощения (*Incarna*), Цари-Драконы и так далее).** Вопрос о принадлежности этих существ к «духам» до сих пор является для Катаян источником разногласий. Считается, что фантазии этих неизмеримо могущественных созданий сотворили Срединное Царство и все, что в нем есть. В ранние Эпохи боги и драконы свободно ходили из Миров Инь и Янь в Срединное Царство и полностью сформировали все эти Царства. Считается, что некоторые эти существа служат Божественному Воплощению Нефрита в П`эн Лай, Небесных Царствах, за пределами Срединного Царства. Некоторые особенно просветленные смертные и Шэнь, предположительно, ушли за пределы Срединного Царства и стали богами. У вампиров таковым считается Сюэ. Эбеновый Дракон и Алая Королева Куэй-дзин, если они существуют, могут считаться богами.
- **Призраки (привидения, Неупокоенные Мертвецы).** Срединное Царство полно призраков – переполненных Инь душ мертвых, которые не могут или не желают обрести вечный покой (для получения большей информации смотри раздел этой главы, посвященный призракам). Инь-ориентированные Куэй-дзин обычно проводят немало времени, решая проблемы, возникающие между живыми и мертвыми.

- **Демоны и Демонические Орды.** Демоны, обитатели Миров Йоми, беспокоят Срединное Царство еще со Второй Эпохи. Некоторые мудрецы объявили демонов чудовищами, а другие книжники считают, что даже демоны исполняют предписанные им задачи. Все теории сходятся на том, что демоны злобны и вредоносны – по крайней мере, это выводится из произошедших с ними столкновений. Известно также то, что все они имеют духовную природу. Величайшие демоны имеют логова в глубинах Миров Йоми и не могут своими силами пересечь Стену. Все демоны, кроме слабейших, постоянно меняют форму, имя и замыслы. По некоторым причинам, эти существа не пропускаются в реальный мир Стеной и могут быть призваны только сильнейшими ритуалами (в лучшем случае). Суть подобных связей отдается на откуп Мастеру, но может состоять из могучей магии, немалой опасности и львиной доли чистого ужаса. Ради игры, можете считать демонов духами немалой мощи, неизмеримого коварства и влиянием, выходящим за пределы их обычных сил. Настрой, атмосфера, предзнаменования и другие уловки могут стать полезными инструментами для Мастера, когда или если появятся демоны. В обширных Адских Царствах, в Мирах Йоми, своими собратьями правят сильнейшие демоны - Повелители Яма. Куэй-дзин, являясь по природе своей полудемоническими существами, частенько привлекают к себе внимание Повелителей Яма и их служителей. Служение – или, скорее всего, порабощение – Куэй-дзин немало ценится.
- **Духи вообще.** Ошеломляющее количество эфемерных существ, от могущественных князей до простых служителей, олицетворяющих понятия, элементы или живых существ. Куэй-дзин достаточно близко знакомы с этими существами – иногда они соглашаются стать Нуши.
- **Мифические Существа (Ушедшие).** Эти некогда материальные создания ушли или были забраны в Миры Духов, когда поднялась Стена. Иногда призываемые, а иногда и приглашаемые, они пересекают Стену со стороны Миров Духов, приходя в дикие и изолированные районы Срединного Царства. Эти чудовища, без питающего их Ци, обычно умирают за считанные часы или сутки. Однако за это время они могут немало навредить. Ушедшие обычно имеют полудуховную форму. Они не эфемерны, но для перехода в реальный мир им нужно подходящее тело-носитель – если Стена не пробивается насквозь. Более могущественные создания приходят и уходят по своей воле, делая, подобно оборотням, Шаг в Сторону. Но все они должны преодолевать Стену, и потому большая их часть не считает такую прогулку стоящей требуемых для нее усилий. Обычно, чем крупнее и необычнее существо, тем сложнее ему пройти. Особым видом мифических существ являются драконы, воплощение Ци. Эти устрашающие создания, ориентированные на Инь или Янь, являются высшими министрами богов. Когда появилась Стена и Небесные Дворы впали в немилость, раздосадованные драконы ушли в отставку и покинули мир. Кое-кто из них все еще живет в Срединном Царстве – большинство из них спит в глубинах Земли, неподалеку от Потоков Ци, дожидаясь более благоприятной Эпохи. Мощь пробудившегося дракона сложно себе представить.

Черты Духов

Правила для духов отличаются от предназначенных для материальных существ. Приведенные ниже Черты и Чары описывают их естественные способности и силы. Все Черты, за исключением Запаса Ци, варьируются от 1 до 10.

Сила Воли

Эта Черта позволяет духам предпринимать действия,

вроде нападения, преследования или полета через Миры Духов. Противоборство подобного рода решаются между духами встречными бросками Силы Воли.

Сложность	Действие
3	Легко
5	Сравнительно просто
6	Нормально
8	Сложно
10	Практически невозможно

Ярость

Эта Черта, аналог П`о Куэй-дзин, отражает чистые ненависть и страдания духа. Эта Черта используется для нанесения урона материальным объектам и другим духам. За каждый успех броска Ярости (сложность 6), дух может или нанести один уровень обычных повреждений материальному существу, или лишить другого духа единицы Ци.

Гносис

Духи используют эту черту – аналог Хунь – для Социальных и Ментальных бросков любого рода. Если дух с вампиром на скорость открывают китайский ящик-головоломку, то дух будет использовать броски Гносиса, а вампир – Интеллекта. Набравший больше всего успехов побеждает. Броски Гносиса используются и в тех случаях, если дух пытается запугать, соблазнить или обмануть цель, где бы то не происходило – в Мирах Духов или вне них. Социальные Способности, вроде Запугивания или Соблазнения, если они вообще есть, прибавляются к Гносису духа во время броска.

Инь и Янь

У духов есть Инь и Янь, задачи которых сходны с аналогичными чертами у Куэй-дзин. Большинство духов ориентированны или на Инь или на Янь, хотя те духи, что обитают неподалеку от Срединного Царства, обычно немного развивают и противоположную Добродетель. Конкретный их уровень зависит от мощи самого духа – у слабых уровень Добродетели, на которую они ориентированы, будет равняться 3-5 (и не больше 1 у противоположной). А у сильных духов уровень их Добродетели может равняться 8, 9 или даже 10.

Запас Ци

В бою духи используют Запас Ци, накопленный в Мирах Духов. Чем сильнее дух, тем больше у него Запас Ци. Ци тратится на применение особых способностей и нанесение урона. Кроме того, обладающие подходящими Силами Куэй-дзин могут «выпивать» духов, пополняя свои запасы Ци за счет энергии духов по принципу один к одному.

Духи, потратившие все свое Ци, становятся полупрозрачными, как бы отсутствующими. Если Ци теряется от ран в бою, дух выглядит оборванным и изнуренным. Когда Ци иссякает окончательно, дух рассеивается в Ткани на (20 –

Гносис) часов. После этого он Формируется с одним очком Ци. В этом состоянии дух может быть пойман при помощи магии, позволяющей контролировать духов, все зависимости от его Ци или желания.

Действия

Движение. Все духи в Мирах Духов могут парить или летать. За ход они могут преодолеть максимум 20 + Сила Воли метров. Но в Кружеве расстояния мало что значат, часто неожиданно меняясь.

Преследование. Пытающийся сбежать дух делает бросок Силы Воли со сложностью 6. Он получает три автоматических успеха, поскольку он у себя дома. Если Куэй-дзин находится в Мирах Духов и пытается последовать за ним, то он тоже делает бросок Силы Воли. Сложность броска – 8, так как вампир играет не на своем поле. Дух, набравший больше 10 успехов, сбегает без проблем. Дух, владеющий Чарами Формирования, может в свой ход рассеяться и удрать.

Общение. Речь духов – не столько язык, сколько форма восприятия мыслей обоих сторон. Но понять духа может не каждый. Для понимания и общения с духами требуется успешный бросок Хунь (сложность 6), если они не говорят на знакомом языке смертных.

Чары

Каждый дух обладает особыми силами, которые называются Чарами. Эти силы требуют для применения определенного количества Ци. Действие Чар длится одну сцену, если не указано иначе. Но боевые Чары действуют один ход с момента применения.

Проявление. При помощи этих Чар, дух может показаться материальному наблюдателю, не принимая осязаемого облика. Но во время их применения он не может как бы то ни было повлиять на материальный мир. Используется демонами, чтобы издеваться над жертвами. Стоимость – 5 Ци.

Броня. Эти чары дают духу дополнительные кубики на поглощение за каждую потраченную единицу Ци. Это единственный доступный духу способ поглощения урона, если он не Материализовался. Дух может использовать эти Чары в любой момент сражения до броска противника на нанесение урона.

Огненная Вспышка. Дух мечет в противников сгустки пламени. Стоимость – 2 Ци за кубик непоглощаемых повреждений.

Губительное Касание. Дух может выставить все самое плохое в жертве напоказ. После атаки духа, жертва должна немедленно сделать бросок Силы Воли. При провале, в личности жертвы в течение следующих нескольких начинают доминировать ее отрицательные черты. При использовании на Куэй-дзин, П`о автоматически берет контроль над вампиром на количество часов, равное его уровню П`о. Стоимость – 2 Ци.

Удержание. Эти Чары позволяют духу запутать жертву в плотную паутину. Делается бросок Силы Воли против Силы Воли жертвы. Каждый успех отнимает единицу от Физических Атрибутов (или Силы Воли, в случае с духами) жертвы. Как только Физические Атрибуты или Сила Воли падают до ноля, жертва запутывается, и не может освободиться сама. Освободители должны разрушить сеть, набрав больше успехов в бросках на повреждение, чем набрал дух при связывании. Стоимость – 2 Ци.

Очищение. Эти Чары уничтожают все духовное осквернение неподалеку. Стоимость – 10 Ци.

Контроль Электронных Устройств. Дух может установить контроль над электронным устройством. Делается бросок Гносиса (сложность от 3 до 9, в зависимости от сложности системы). Стоимость – от 1 до 5 Ци.

Развращение. Дух нашептывает жертве на ухо порочные советы. Жертва предрасположена действовать так, как ей нашептали. Стоимость – 1 Ци.

Создание Огня. При удачном броске Гносиса дух может создавать огонь. Сложность варьируется (от 3 для искр до 9 для крупного пожара). Стоимость – от 1 до 5 Ци.

Создание Ветра. Дух создает воздушные потоки. Стоимость – от 1 Ци для сквозняков до 20 Ци для урагана.

Драконье Око. Большинство духов имеют естественное чутье на Драконьи Потоки и могут без проблем по ним странствовать. Стоимость нахождения какого-то конкретного – 1 Ци.

Воздействие. Дух может сменить настроение жертвы. При использовании этих Чар с жертвой не нужно говорить, а эффект идет, скорее, по нарастающей, а не мгновенно. Стоимость – 3 Ци за ход действия эффекта.

Молнии. Дух может создавать и метать в противников молнии. Стоимость – 2 Ци за кубик непоглощаемых повреждений.

Материализация. При помощи этих Чар дух может материализоваться и воздействовать на реальный мир. Для этого, уровень Гносиса духа должен быть равен или выше уровень Стены местности. Когда дух Материализуется, он должен потратить Ци, чтобы обрести физическую форму и способности. Но для Социальных и Ментальных действий он по-прежнему делает броски Гносиса. Ци тратится, как указано в таблице:

Стоимость	Черта
1	За уровень одного Физического Атрибута
1	За два уровня Способности
1	7 уровней Здоровья (как у смертных)
1	Дополнительный уровень здоровья (каждый дополнительный уровень здоровья увеличивает размеры).
1	На исцеление одного уровня Здоровья (регенерация повреждений физического облика). Три, если урон непоглощаемый.
1	Вооружение: за кубик непоглощаемого урона, в дополнение к Силе (Укус – один кубик, Когти – два и так далее).

В своих Атрибутах и Способностях духи не имеют никаких ограничений. Они способны создавать как невероятно сильные, так и очень быстрые тела, если потратят

достаточно Ци. Но все они имеют «первичный» облик, используемый при Материализации по умолчанию.

Пример. Демон хочет Материализоваться в реальном мире, чтобы лучше мучить смертных. Ему нужны следующие характеристики – Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Драка 4, Уворот 3, Маскировка 3 и 7 уровней Здоровья. Это ему будет стоить 16 Ци.

Дух может оставаться Материализованным сколько пожелает, но не может попасть в местность, Стена которой выше его Гносиса. Материализовавшись, дух не может восстанавливать Ци, если не имеет подходящих Чар. Когда на Материализованного духа нападают, увечья наносятся его Здоровью. Когда Здоровье духа сводится до ноля, он рассеивается, улетает в Миры Духов, и не может использовать эти Чары в течение следующих (20 – Гносис) часов.

Обратите внимание на то, что непоглощаемые повреждения наносятся как Здоровью духа, так и его Ци. Таким образом, удрать в целости и сохранности дух может не всегда.

Телепатия. При помощи этих Чар, дух может общаться с целью мысленно. Стоимость – 3 Ци.

Одержимость. Дух может вселиться в живое существо или неодушевленный объект. Стоимость – 3 Ци. Вселение требует успешного броска Гносиса (сложность равна Силе Воли жертвы, в случае неодушевленного объекта – автоматически). Количество успехов определяет скорость вселения – смотри таблицу.

Успехи	**Время**
1	6 часов
2	3 часа
3	1 час
4	15 минут
5	5 минут
6+	Мгновенно

Перед Вселением в жертву, дух находит темное, изолированное место в Ткани и остается там, концентрируясь на процессе. В этот момент дух не может предпринимать каких-либо других действий. Если он вступает в бой, Вселение обрывается. Вселяющиеся духи обычно охраняются другими их сородичами, чтобы процессу ничто не помешало.

Формирование. Эти Чары позволяют духу рассеяться и Сформироваться вновь где-либо в Мирах Духов. Как правило – вдали от врагов. Стоимость – 20 Ци.

Смена Облика. Дух может принять любой облик, какой пожелает. Он не получает сил и способностей нового облика, только форму и внешний вид. Стоимость – 5 Ци.

Короткое Замыкание. Дух может закоротить электрические приборы (Гносис, сложность 6). Стоимость – 3 Ци.

Упрочнение Реальности. Этими Чарами обычно владеют духи городов. Они позволяют духам сплести системную паутину, усиливая законы и правила статичной реальности. Требуется только бросок Силы Воли. При достаточно удачном броске, духовная стена может стать практически непреодолимой. Сложность определяется предполагаемой прочностью, а также интересностью, осмысленностью и искусностью описания данного действия. Количество успехов определяет, насколько сильно реальность можно укрепить. Стоимость варьируется от 1 до 20 Ци, в зависимости от значительности укрепления.

Успех делает духа или объект более прочным. «Здоровье» объекта увеличивается на единицу за успех. Эффект длится одни сутки. Каждый дух может сделать для одного объекта только один бросок.

Похищение. Ужасающая возможность страшнейших демонов. При помощи этих Чар смертный может быть выдернут из реального мира и утащен прямиком в Миры Йоми. Если дух наберет четыре или больше успехов в броске Силы Воли (сложность 7), то смертные проходят сквозь Стену и попадают в личное измерение духа. Смертный может попытаться удрать - если сможет… Стоимость – 25 Ци. Дух уходит вместе с жертвой.

Выслеживание. Дух может безошибочно выследить свою добычу. Стоимость – 5 Ци.

Примеры Духов

Ниже мы привели небольшие примеры разнообразных духов, демонов и божеств, населяющих Миры Духов Востока. Их, конечно, много больше, но этих мы рекомендуем Мастерам в качестве образцов при создании своих духов и Нуши.

Все эти духи имеют уровень Нуши, то есть, сколько необходимо потратить на Дополнение Нуши (смотри страницу 87), приобретая конкретного духа. Став Нуши, дух может даровать особые способности (описано в «Подходах к Духу»), но, при этом, может и наложить некоторые запреты.

Леди Юкио, Гэирё

Ярость (П`о) 5. Гносис (Хунь) 6. Инь 3. Янь 5. Сила Воли 6. Ци 20.

Нуши: 3.

Чары: Проявление. Драконье Око. Острота (клинок-носитель наносит в течение хода дополнительный кубик повреждений. Стоимость – 2 Ци).

Облик. Леди Юкио обычно находится в своей катане. Но, появляясь перед другими, она принимает облик прекрасной, но строгой женщины, одетой в сияющие, серебристые одеяния. Ее волосы и глаза тоже серебряные, а на руках – длинные, острые ногти.

История. Во времена бурного феодального периода знаменитый японский оружейник Мисава, оплакивая свою возлюбленную Юкио (изнасилованную и убитую бродяжничающим ронином), направил свои печаль и ярость на создание великолепной катаны. Днями и ночами Мисава работал над оружием, и когда законченный клинок, наконец, увидел свет, кузнец понял, что это – величайшее творение в его жизни. И потому он испытал некоторое удовольствие, обезглавив этим мечом убийцу

возлюбленной и распоров клинком, еще покрытым кровью злодея, свои собственные внутренности.

Впоследствии с клинком слился дух Янь, привлеченный его сильным Югеном. Почувствовав могучие психические отпечатки, оставленные кровью убитых, дух принял имя и облик Леди Юкио. С тех пор Леди Юкио поселилась в катане и оказывала помощь воинам с чистыми помыслами и опытной рукой. Навлекшие на себя недовольство духа обнаруживали, что посреди битвы клинок поворачивается против них. А получившие ее благосклонность оказывались способными на чудеса фехтования.

Обиталище. Ее катана, с почтением демонстрируемая в корпоративном офисе старшего вице-президента компании Sony. Или в руках персонажа, если он выбрал Леди Юкио своим Нуши.

Подходы к Духу. Леди Юкио никогда не унизится общением с теми, чья сумма Обаяния и Этикета 5 или ниже. Также, она не позволит использовать свой клинок тем, кто не соответствует приведенным выше критериям. Более того, у желающего произвести на леди Юкио впечатление, Фехтование должно быть не ниже 3. Как Нуши, Леди Юкио может даровать способность Великолепного Ката – сражающийся ее клинком может сделать бросок Ловкость + Фехтование (сложность 6). Если наберется три и более успеха, то все противники будут так поражены мастерством фехтования персонажа, что в течение любой битвы от их бросков на защиту будут отниматься два кубика (из-за нервности и недостатка уверенности). Но избравший Леди Юкио своим Нуши всегда должен вести себя корректно и достойно.

Чи-Чан-Фуй-Я, Демон-Лучник

Ярость (П`о) 8. Гносис (Хунь) 3. Инь 5. Янь 5. Сила Воли 5. Ци 50.

Нуши: 6.

Чары. Проявление. Развращение (стрелы). Материализация (ужасающий демонический лучник – Сила 5. Ловкость 5. Выносливость 5. Бдительность 3. Стрельба из Лука 6. Драка 2. Уворот 2. 8 уровней Здоровья. Лук – Сила +1. Когти – Сила +1. Стоимость – 27 Ци). Формирование. Похищение. Выслеживание.

Облик. Чи-Чан-Фуй-Я – чудовищный демон, ростом в 2,4 метра, с клыкастой пастью, бивнями, раздвоенными копытами и слоновьими ушами.

История. Демон Чи-Чан-Фуй-Я был грозой Миров Духов еще во времена Второй Эпохи. Сдерживаемый прежде Божественным Воплощением Нефрита, сейчас он странствует по Мирам Духов, как ронин без господина. Демон, по природе своей, кровожаден и жесток, а потому с радостью служит вампирам и духам-правителям в обмен на кровь и возможность пытать души.

Обиталище. Чи-Чан-Фуй-Я странствует, где пожелает, по Мирам Инь, Янь и Йоми, работая на могущественных духов-правителей в качестве карателя и охотника за головами.

Подходы к Духу. Чи-Чан-Фуй-Я жесток и вспыльчив. Желающим воспользоваться его услугами следует это помнить. В обмен на свои услуги Чи-Чан-Фуй-Я требует или человеческих жертв или насилия в адрес тех, на кого он укажет. Став Нуши, демон может даровать последователю Безупречную Меткость, которая добавляет два дополнительных кубика к любому броску стрелковой атаки. Но в обмен на служение Чи-Чан-Фуй-Я требует не покидать бой не пролив крови.

Рейден, Князь Грома

Ярость (П`о) 9. Хунь (Гносис) 8. Инь 2. Янь 9. Сила Воли 7. Ци 80.

Нуши: 8.

Чары. Проявление. Броня (проявляется, как самурайский доспех). Контроль Электронных Систем. Создание Ветра. Драконье Око. Воздействие. Молнии. Материализация (самурай с красной кожей – Сила 8. Ловкость 6. Выносливость 8. Бдительность 6. Уворот 5. Боевые Искусства 5. Фехтование 6. 10 уровней Здоровья. Катана – Сила +3. Стоимость – 41 Ци). Формирование. Короткое Замыкание.

Облик. Рейден весьма внушителен. Он выглядит, как трехметровый, краснокожий самурай, одетый в черную броню, по которой проходят электрические разряды. Он фехтует катаной, которая сверкает и потрескивает так же, как и его доспехи. Он бородат, а его смех – гудящий рокот.

История. Будучи когда-то могущественным духом-князем Янь, в Четвертую Эпоху Рейден потерял свое положение. Сейчас, как и многие другие духи, экс-дворянин бесцельно странствует, сея разрушения и опустошения, и ожидая наступления Шестой Эпохи, которая может помочь ему вновь обрести смысл жизни. Он пытается действовать благородно, надеясь, что Божественное Воплощение оценит это и вернет его былое положение. К сожалению, его поспешные действия часто вредят тем, кому Рейден пытается помочь.

Обиталище. Рейден обитает в бурных районах Миров Янь, но во время сильных штормов спускается в Срединное Царство. Он любит «кататься» на ветрах тайфунов.

Подходы к Духу. Как и его элемент, Рейден жесток и буен. Стремящиеся обрести его благоволение всегда должны соглашаться быть подручными Рейдена в каких-либо его интригах. Став Нуши, Рейден может временно передать персонажу свои Чары Молний и Создания Ветра. Но каждое применение этих Чар требует очка временной Силы Воли. Избравшие Рейдена Нуши должны принести ему какую-либо клятву.

Призраки – Неупокоенные Мертвецы

По большому счету, обыватели Срединного Царства мало различают духов мертвых и духов мира. Но большинство знакомых с Загробным Миром знают, что призраки, или привидения, это мертвые люди, застрявшие между циклами перерождений. Их страсти оказались настолько сильны, что они остаются в лимбе, часто - на тысячелетия. Там они пытаются завершить свои дела в Срединном Царстве или ищут убежища от всего, что их ждет в загробной жизни.

Призраки нематериальны, и им нельзя повредить или почувствовать без основанной на Ци магии. Они владеют разнообразными сверхъестественными способами восприятия, но на физическую реальность призраки, обычно, могут воздействовать, только вселившись в какой-либо носитель. Некоторые, однако, владеют сильными психокинетическими способностями, и в местах своего обитания могут даже принимать иллюзорный облик. Призраков, похоже, не сдерживают расстояния или материальные объекты, но их не пропускает Стена.

Призраки редко встречаются вне мест, где они обитали при жизни. Также, они очень привязаны к бывшему своему имуществу. Лучший способ общаться с ними – оставить в покое и дать им заниматься их делами. Если не получается – найдите что-либо, принадлежащее призраку при жизни. Пригрозите уничтожить этот предмет, или уничтожайте его сразу. Теоретически, душевный шок должен погубить призрака.

Призраки Нефритового Царства

Призраки восточной Азии находятся под благословенной властью Ю Хуана, Первого Высочайшего Императора Мертвых, Повелителя Преисподней и Желтых Источников, Сокрушителя Повелителя Яма Лун Вана. Защищаемый своими верными Бессмертными Гвардейцами, Император дарует стабильность и руководство душам смертных Чжунго[7], а также оккупированных территорий Нихона[8], Монголии, Кореи и Тибета. Его войска защищают эти души от агрессии варварской Империи Железа, чьи солдаты даже сейчас скапливаются за Великой Китайской Стеной, а также от демонов и пиратов крупных рек. Его Преисподняя карает грешных и восставших против власти Империи, а четыре его Министерства даруют порядок и законы, что ведут многие Семьи Империи через вечность. Его министры вершат правосудие и хранят мир, поддерживая процветание Царства.

Любые слухи о бунтах против Ю Хуана, несомненно, распространяются изменниками и ложны. Хоть некоторые заблудшие бунтовщики и говорят о так называемых «Великих Восстаниях», что в последнее тысячелетие угрожали стабильности Империи, тот факт, что Император твердо удерживает власть, указывает на то, что он сохраняет Мандат Неба[9]. В стремлении опорочить Ю Хуана, некоторые бунтовщики дошли до того, что стали заявлять (ложно!) о подмене нашего Императора Повелителем Яма Лун Ваном, о принятии демоном его облика и захвате сим демоном императорского престола. Однако процветание Желтых Источников опровергает эту чудовищную ложь, и любой призрак, узнав о распространении подобных клеветнических слухов, должен немедленно донести об этом в местное отделение Хранителей Процветающего Царства.

- У Чоу-Юнь, Императорский Цензор.

Отдельные Призраки

Как и у Куэй-дзин, душа каждого гражданина Нефритового Царства делится на две половины – Хунь и П`о. Хунь – высшая душа, связанная с абстрактным мышлением и философией. Обычно, эфемерное тело каждого призрака контролирует Хунь. С другой стороны, П`о – низменно и порочно. Им движут только его темные позывы. Влияние П`о на любые действия считается немалым позором, хоть некоторые призраки и стремятся к балансу между Хунь и П`о. Но большинство, все же, стремится подавить свое П`о и следовать лишь тому, что указывает Хунь.

Семьи

Подавляющее большинство граждан Желтых Источников приняты в Семьи призраков, которые, что не удивительно, состоят из призраков-родственников, веками следивших за своими потомками. Иногда отдельные призраки, у которых Семьи нет, принимаются в уже существующую. Или, что случается реже, они основывают свою Семью.

Семьи служат орудием поддержки и политическим фундаментом для составляющих ее призраков. У каждой Семьи – свои политические цели, и они стремятся поставить своих членов на как можно более высокие посты в четырех Министерствах. Чем выше поднимается член Семьи, тем больше власти и престижа обретает его семья. И тем больше ее членов получают должности в Министерстве.

В то же время, Семья – социальная единица, обеспечивающая Неупокоенным Мертвецам «дом» и поддержку. Положение призрака в Семье определяется по его нынешнему возрасту и возрасту на момент смерти, а также его ценности для Империи. Таким образом, в Семьях царит четко обозначенная иерархия. Семья дает каждому своему члену местечко в его неясной послежизни. А они, в свою очередь, работают на развитие и поддержку Семьи так хорошо, как только могут.

Семьи часто общаются со своими живыми – и неживыми – потомками. В конце концов, процветание Семье обеспечивается именно поклонением живых родственников и постоянными жертвоприношениями предметов, которые становятся Реликвиями. А потому, каждая Семья более, чем заинтересована в помощи своим живым членам. Эти

чрезстенные взаимоотношения распространяются и на Куэй-дзин, которые могут быть гораздо более надежными проводниками целей Семей, чем обычные смертные. В обмен, члены Семьи (если вампир был в нее принят) являются посредниками для влиятельного в Мирах Инь Куэй-дзин. Ю Хуан, Министры Мертвых и другие обитатели Миров Инь часто издают распоряжения конкретно для Куэй-дзин. И в этих случаях, передача желаний власть имущих вампиру ложится на плечи призраков его Семьи.

Власти и Власть Имущие

Империя Ю Хуана, действующая по легистским принципам, управляется четырьмя Министерствами. Это:

- **Нефритовые Цензоры**, ведущие учет душ и Реликвий. Возглавляющий Министерство Нефритовый Цензор - Ху Цзинь.
- **Судьи Мертвых**, утверждающие законы Империи и приговаривающие преступников к отправке в Фэн-Ту (Преисподнюю). Глава Судей – Ли Гао.
- **Хранители Процветающего Царства**, служба внутренней разведки Империи. Они обеспечивают лояльность и довольство населения. Хранителями управляет старейший советник императора, Фань У-шан.
- **Вооруженные Силы**, заведующие практически всеми войсками Нефритовой Империи. Главнокомандующий войск Императора – Пэн Синь.

Прочие войска Империи составляет Бессмертная Гвардия – пугающе цельные и ярко расцвеченные призраки, образованные из душ наиболее верных смертных солдат Цинь Шихуана и тысяч терракотовых статуй, находящихся в гробнице Первого Императора. Хоть ряды Гвардии из века в век понемногу сокращаются, ее мощь по-прежнему значительна.

Голодные Призраки

Иногда в Нижние Миры попадает только П`о умершего. Хунь отправляется за своей наградой, оставляя животную половину своей личности позади. Эти полупризраки называются Куэй, или Голодные Призраки. И они очень опасны как для живых, так и для мертвых. Лишенные баланса в себе, они непрестанно пожирают и разрушают. Иногда их ловят и дрессируют, как стигийских Баргестов[10], чтобы использовать в качестве гончих. Подобная практика сопряжена с опасностью, поэтому, обычно, стаи Куэй выслеживаются и уничтожаются или пускаются на дешевые строительные материалы.

Самое забавное заключается в том, что у живых гораздо больше возможностей воздействия на Куэй, чем у мертвых. Кровь и слюна действуют на Куэй достаточно сокрушительно, при условии, что самодеятельный экзорцист может поразить цель. Другим вариантом является размещение на трупе, породившем Куэй, нефритовых амулетов. Поскольку призрак возвращается домой для отдыха (как эти призраки часто поступают), эта методика запирает Куэй в трупе, пока его не поглотит Забвение.

Куэй-дзин хорошо это знают. До обретения Второго Дыхания, они, фактически, являются Куэй. Души, которым суждено стать Куэй-дзин, но у которых не хватает сил пробиться сквозь Стену и вернуться в свое тело, обычно становятся Куэй.

Нормальные призраки, которых Ваянием превратили в псов и заставили подчиняться, называют Куэй-го, поскольку они во многом напоминают истинных Куэй. Куэй-го боятся и ненавидят, а их хозяевами (обитающими, преимущественно, в Преисподней) оказываются изгои общества. Куэй-го обычно держат стаями, избивая и на минимуме Пафоса. Спущенные, они безжалостно преследуют свои жертвы, питаясь их страхом и болью. Иногда стаи Куэй-го убегают и терроризируют некоторые районы сельской местности. В этих случаях для установления мира может быть выслан отряд Бессмертных Гвардейцев.

Куэй-го носят специальные намордники, которые делают их послушными. Стоит намордник спасть или сломаться, как Куэй-го или возвращается к своей обычной манере поведения, или впадает в безумие, что приводит к ужасающим последствиям. Даже при намордник Куэй-го подчиняется только дрессировщику и призраку, который держит поводок. Неудивительно, что Куэй-го и их дрессировщиков ненавидят по всей Империи.

Граждане Империи

Солдаты Императора

Солдат невероятно уважают по всей Империи Нефрита – они защищают ее от демонов, Спектров и других завоевателей. Большинство солдат, получив звание, сохраняют его и титул на сотни (а то и тысячи) лет. По-собачьи преданные вышестоящим офицерам, солдаты Императорских Вооруженных Сил редко бунтуют, хотя известно, что некоторые основывали независимые владения вдали от бдительного ока других Министерств.

Средний солдат – мужского пола и мертв, по меньшей мере, сто лет. Молодых солдат редко отправляют на битву с врагами Желтых Источников, поскольку имперские генералы справедливо боятся последствий встречи необстрелянных салаг с потенциальным противником. В большинстве случаев, солдаты вооружены и одеты Белым Нефритом. Они носят кирасу, шлем, щит и длинный меч. Офицеры вооружены более мощным оружием – усиленными Арканоями мечами или даже Реликвиями огнестрельного оружия.

Офицеры Императорских Вооруженных Сил требуют, чтобы их приказы исполнялись беспрекословно – по крайней мере, подчиненными им солдатами. Поэтому, если Куэй-дзин сумеет убедить отряд солдат в своем праве отдавать им приказы, то они будут подчиняться ему, как если бы его приказы исходили из уст самого Императора.

Черты. Ярость (П`о) 6. Гносис (Хунь) 3. Сила Воли 6. Инь 7. Янь 0. Пафос/Ци (Инь) 25.

Чары. Броня. Драконье Око. Материализация.

*Мастера, использующие **Wraith: The Oblivion**, могут свободно заменить использованные там правила Пафоса и Арканоев приведенными здесь упрощенными.*

Чиновники Нефритовых Чертогов

Министры, живущие в залах и внутренних двориках скрытых Бурей Императорских Чертогов – особая порода. Это – самые отпетые прощелыги и бюрократы Империи. Каждый из них представляет свое Министерство и командует целыми армиями безликих клерков, судей, инспекторов и солдат, обреченных, ввиду некомпетентности, вечно пребывать в провинциях. У этих призраков, каждый из которых стремится возглавить свое Министерство, не найти и капли сдержанности.

Каждый призрак, получивший назначение в порожденный лихорадочным воображением Ю Хуана великолепный и ужасный чертог, является одним из лучших в своем Министерстве. Назначенный в Чертог Министр целеустремлен, безжалостен и бесконечно опытен в смертельно опасных политических маневрах Министерства. На этом уровне у них есть лишь один интерес – преимущества для себя. Они, скорее всего, помогут захватчикам, которым может понадобиться «крот» в Чертоге, если это пойдет им на пользу. И единственное, что о них можно утверждать с твердой уверенностью – ни один чиновник Нефритовых Чертогов не поможет другой душе просто по доброте душевной.

Черты. Ярость (П`о) 2. Гносис (Хунь) 6. Инь 8. Янь 0. Сила Воли 5. Пафос/Ци (Инь) 20.

Чары. Развращение. Драконье Око. Воздействие. Одержимость.

Демонический Тюремщик

Эти призраки обитают и работают в Преисподней Ю Хуана. Все палачи, тюремщики и надзиратели используют способность призраков Ваяние, чтобы придать себе облик демонов из легенд. Хоть они и остаются, по-прежнему, Неупокоенными, их лица и тела демонстрируют все самое худшее, что могут предложить Миры Йоми. Для лучшего

устрашения заключенных используется все - рога, клыки, когти, рудиментарные крылья, щупальца, резиноподобный Корпус и прочие отвратительные преобразования.

Большинство тюремщиков (в отличие от ремесленников) Преисподней сами когда-то были заключенными, и теперь до судорог боятся снова попасть в их ряды. Поэтому они стремятся быть как можно более жестокими с переданными им беззащитными душами, чтобы показать себя наиболее подходящими командовать заключенными. Их садизм подогревается страхом – страхом возвращения в ряды заключенных, страхом быть пущенными на Белый Нефрит, и, более всего, страхом оказаться охраняемыми душами, которых они когда-то охраняли – и мучили – сами.

Черты. Ярость (П`о) 8. Гносис (Хунь) 5. Сила Воли 6. Инь 8. Янь 0. Пафос/Ци (Инь) 30.

Чары. Броня. Драконье Око. Материализация. Смена Облика. Похищение. Выслеживание.

(Этот образец можно использовать, чтобы создать классического Спектра из Миров Йоми. В этом случае значение Хунь должно быть сведено до нуля).

Преисподняя

На границах Миров Йоми Император устроил Преисподнюю, куда отправляют еретиков и преступников. Преисподней управляют Ди-цзан Ван и Янь-ло Ван при помощи множества палачей, демонов и других верных Императору созданий. Ти Ю, столица Преисподней – основное место производства Белого Нефрита.

Преисподняя состоит из множества более мелких Адов, каждый из которых является камерой пыток для заключенных в них душ. Тюремщики – призраки, превратившие себя при помощи Арканоев в подобие демонов – используют эти Ады, чтобы сломить дух заключенных и подготовить их к переделке в Белый Нефрит. В то же время, многие представители придворной элиты Ю Хуана путешествуют сквозь Бурю в Ти Ю, чтобы наблюдать за мучениями заключенных и делать на них ставки.

У Повелителей Яма тоже есть скрытые Бурей Преисподнии и доминионы, но эти места спрятаны от глаз служителей Ю Хуана. А в Империи все еще обитают их вассалы. Внешне, они изъявляют Императору покорность, но на самом деле они тайно продолжают служить тем, кто существовал здесь задолго до смерти Цинь Шихуана (так Императора звали при жизни), и кто, скорее всего, будет существовать еще долго после него.

Забвение

Многие призраки Империи не боятся Забвения, подобно своим собратьям из Стигии. Забвение считается вратами к следующему перерождению, а не концом всего. Хоть некоторые души и ищут рай, или П`эн Лай, подобная практика правительством Империи осуждается. Вместо этого призраков поощряют как можно дольше оставаться в Нижних Мирах во имя большего прославления их Семей и Империи.

Буря

Вечный шторм Нижних Миров, Буря, веками завывает и ярится под Землями Теней. Буря отмечает границу между Мирами Инь и Йоми. В ее перемешанных вихрями глубинах на странников устраивают засады странные твари, которые иногда прорываются в Земли Теней. В ее глубине, в самом сердце, находится безграничное безумие Лабиринта – обиталище демонов, Спектров и врата в само Йоми. На ветрах, в

завывании которых можно услышать имена всех потерянных здесь душ, несутся Голодные Призраки и обрывочные воспоминания.

В Буре есть безопасные пути – Драконьи Потоки Инь, или Проходы. Они проявляются во множестве форм – от грязных проселков до железных дорог и каналов, парящих в бесконечности вихрей. Некоторые из них пролегают в опасной близости от владений живых и могут выходить в Срединное Царство, где умные Куэй-дзин могут их найти и использовать для странствий.

Нефрит

Из всех магических веществ наиболее известен нефрит. Он может успокаивать странствующих призраков и может быть использован для создания множества магических артефактов. Кроме того, нефрит не дает разделиться половинкам души – то есть, смертные, похороненные с достаточным количеством нефрита, могут стать призраками, а не обрести окончательное воздаяние.

Но по другую сторону Стены мощь нефрита (называемого там Истинным Нефритом) становится еще более явной. Он не менее прочен, чем сталь Стигии, но легче в обработке, и имеет другие свойства. Амулеты из Истинного Нефрита могут помочь призракам (или Куэй-дзин) подавлять свое П`о или запасать Пафос (энергия эмоций, схожая с Ци). Оружие из Истинного Нефрита может рассекать предметы из более слабого Белого Нефрита, и, при попадании, наносить призракам непоглощаемые повреждения.

Белый Нефрит создается, как сталь душ, из тел неудачливых призраков. Он более распространен и практичен, чем Истинный Нефрит, и потому чаще используется для строительства, производства оружия и тому подобного. В отличие от ярко-зеленого Истинного Нефрита, Белый цветом напоминает молоко – его всегда можно опознать таким образом.

Способности Призраков

- Призраки, за редким исключением, совершенно невидимы и неосязаемы. Кроме Куэй-дзин, видеть их могут лишь немногие. И до того, как призрак решит материализоваться в Срединном Царстве (достаточно сложная задача), физически его ощутить нельзя никак. С другой стороны, любое достаточно сильное воздействие на местность, где «стоит» призрак, наносит ему один Ци урона и нарушает физическое состояние призрака на равное его Силе Воли количество ходов. В этот период призрак не может получить других повреждений, кроме как от другого призрака. Призраки, готовые рискнуть получением такого рода повреждений, могут проходить сквозь стены, двери и другие физические объекты.
- Зрение призраков острее, чем у смертных. Призраки способны видеть ауры живых (что позволяет им мгновенно найти в толпе Куэй-дзин). Более того, смерть обострила их восприятие до сверхъестественного уровня – призрак способен услышать перешептывание на другой стороне переполненной комнаты или почуять запах страха смертного.
- Призраки связаны с объектами Срединного Царства, которые они называют Оковами. Если эти предметы объединить или уничтожить, то по призраку будет нанесен чрезвычайно сильный – и жестокий – удар. Ради защиты Оков призрак пойдет на все. А подстегиваемый П`о призрак решится даже на насилие – их чего-то похуже.
- Призраки, поглощенные своим П`о, называются Спектрами. Некоторые из них неотличимы от нормальных призраков, а другие – явное порождение зла. Большинство Спектров служат тому или иному Повелителю Яма.
- Призраки владеют уникальными силами, называемыми Арканоями. Но по замыслу этой книги Арканои могут быть заменены Чарами духов. Обычные для призраков Чары – Драконье Око, Материализация, Одержимость, Воздействие, Телепатия и

Смена Облика. Подданные Ю Хуана создали шесть своих Арканоев – Путь Книжника (позволяет призраку подчинить чужое Хунь), Путь Ремесленника (для работы с Белым Нефритом), Путь Крестьянина (управление своим П`о), Путь Купца (обмен Пафосом), Путь Души (снова укрощение П`о) и Оковы Императора (известно только Бессмертной Гвардии).

- Некоторые редкие призраки способны поглощать – или восстанавливать – Ци своим касанием. Как можно предположить, эта способность рождает множество проблем.

Твари Инь

По мере углубления войск Императора в пограничные регионы, приходит все больше рапортов о легендарных Тварях Инь. Послания приходят из Бангкока, Тибета, Нихона, а иногда даже с дорог в Фэн-Ту, но детали всегда совпадают. Из теней Бури выходят чудовищные твари, напоминающие тигров, псов или змей. Они созданы из странных металлов, неизвестных в пределах Империи. В редких случаях твари говорят, провозглашая пророчества или предупреждения. В других случаях они бесшумно проходят мимо, а иногда нападают без предупреждения.

Охотники за Нечистью

Хоть костры Инквизиции в Срединном Царстве никогда не разгорались, Шэнь сдерживают градус своего буйства. У смертных Срединного Царства есть свои охотники за нечистью – менее заметные, но ничуть не менее смертоносные.

Ши

Ведя свою историю с самого начала времен, нищенствующий орден, известный как Ши, странствует по закоулкам и грязным улочкам Срединного Царства. Зародившись во времена династии Чжоу, Ши поклялись защищать Срединное Царство от алчных и хищных Шэнь.

Ши – одиночки. Каждый мастер берет себе одного или двух учеников, преимущественно из детей, осиротевших по вине злых Шэнь. Они уходят в глушь или тайные монастыри. Там они в течение 20 лет изучают боевые искусства и постигают способы использования сил собственного Ци. Сильнейшие из них способны драться с Шэнь лицом к лицу, но большинство предпочитают применять против «демонов» мозги и сбивание с толку.

Создание персонажа. Атрибуты: 8/6/3. Способности: 21/12/7. Дополнения: 6. Хунь 4. П`о 0 (или, для побитых жизнью ветеранов, 1). Инь 4. Янь 4. Сила Воли 10. У всех Ши Фехтование, Боевые Искусства и Оккультизм равны 4+. Кроме того, за годы тренировок Ши научились управлять своим Ци. У них есть полностью доступный для использования запас Ци, равный их Добродетелям Ци. У большинства Ши есть эквиваленты трех очков в Силах Ци и Души, хотя любое применение этих Сил стоит им, помимо требуемого объема Ци, еще и единицы временной Силы Воли. «Сил» у Ши редко больше двух.

Имущество. Меч (иногда зачарованный). Бумага с защитными письменами. Фляга вина. Обычная одежда.

Больше информации о Ши содержится в **Demon Hunter X**.

Ударный Отряд «Зеро»

В 1989 году, основываясь на информации, полученной во время Второй Мировой Войны, японское правительство основало сверхсекретное разведывательное подразделение, задачей которого является раскрытие паранормальных явлений в стране. Эта группа, под кодовым названием *Ударный Отряд «Зеро»*, создана из агентов, которых посчитали слишком «нестандартными» для работы в более традиционных разведывательных подразделениях. Хоть эта группа до сих пор является экспериментальной, а многие правительственные шишки считают ее ненужной, Ударный Отряд «Зеро» разрыл достаточно интересного, чтобы его не расформировывать… пока.

Агенты Ударного Отряда «Зеро» всегда получают самые последние данные разведки и образцы техники. Кроме того – чего не знает кто-либо вне агентства – его члены экипированы разнообразнейшими супервысокотехнологическими приборами, включая кибернетические имплантаты и биомодификации.

Агенты Ударного Отряда обычно действуют в группах из пять человек, называемых Командами Зеро. В данный момент существует 10 Команд Зеро (поименованных, согласно алфавиту, от А до К[11]). Членов в Команды Зеро набирают, ориентируясь на дополнительные способности и специализации (один – лидер, другой – эксперт по компьютерам, третий изучает оккультные данные и так далее). Соперничество между Командами крайне сильно.

В агентстве никто не знает, что на самом деле Ударный Отряд «Зеро» – пешка японской Технократии, которая использует эту группировку для выслеживания и уничтожения «искажений реальности» на островах Японии. Технократия поставляет командам различные кибернетические приборы и другое снаряжение, которое выглядят достаточно «правдоподобно», чтобы удовлетворять статичности реальности.

Создание персонажа. Атрибуты: 7/5/3. Способности: 13/9/5. Дополнения: 7. Хунь 3. П`о 0. Инь 2. Янь 4. Сила Воли 7.

Имущество. Разнообразные приборы (смотри ниже). Деловой костюм. Противосолнечные очки. Полевое военное снаряжение. Бросающаяся в глаза машина.

Обычные приборы

Игольник. Этот биомеханический протез заменяет кисть руки агента (+1 к Силе при толкании или сжатии). В него встроено оружие, позволяющее агенту стрелять высокоскоростными магнитными иглами (Сложность 6. Урон 5. Темп стрельбы 4. Обойма 16. Дальность 40). Теоретически, может стрелять иглами из серебросодержащего сплава, если агент ожидает присутствия существ, уязвимых перед такого рода зарядами.

«Граната-призрак». Эти предметы все еще экспериментальны и невероятно редки. Агент метает гранату в место, которое считает «заполненным призраками», а потом делает бросок Интеллект + Наука (сложность 8). Успех активирует гранату, которая взрывается шипящими, лунного цвета искрами. Попавшие под вспышку призраки и Спектры теряют по единице Ци за успех.

Кирлианвизор. Этот прибор используется для ночного видения, но, кроме того, дает агентам возможность сделать бросок Восприятие + Наука (сложность 8), чтобы засечь присутствие сверхъестественных энергий (большие скопления Ци, Гносиса, Пафоса, Квинтэссенции и тому подобного) или существ, содержащих большие объемы этих энергий. Они выглядят как странные, призрачные ауры.

Подкожная броня. Полимерные имплантаты, введенные под кожу агента. Защищают, как бронежилет второго класса.

Больше информации об Ударном Отряде «Зеро» содержится в **Demon Hunter X**.

Другие Обитатели Срединного Царства

Бакемоно

Бакемоно, или «фоморы», как их называют в Европе, это люди, развращенные Повелителями Яма или их вассалами. Превращение человека в бакемоно обычно сопровождается физическими изменениями. Он становится порочным отражением того, чем был раньше. Также происходит и искажение личности. У большинства этих уродов изменения явны, но некоторые бакемоно могут скрывать их в своих телах, что позволяет им обитать в рядах человеческих и распространять скверну. Те, кто не может скрыть свои деформации, обычно обитают в глубинах трущоб, тюремных лагерях или среди дикой природы, где они, ради выживания, прибегают к каннибализму.

Бакемоно рождается, когда демон Миров Йоми вселяется в живое тело. Обычно тело человеческое, но иногда бакемоно может стать и животное. Как правило личность и разум жертвы остаются прежними, но к ним добавляется порочный характер демона. Если жертва уже развращена и злобна, то получившийся бакемоно становится воистину психотичной тварью - неконтролируемой и неудержимой в своих стремлениях.

Бакемоно презирают Куэй-дзин, поскольку во времена Третьей Эпохи они были врагами. К несчастью для Куэй-дзин, сейчас бакемоно более многочисленны, чем раньше – разложение, духовная нищета и жестокость Пятой Эпохи позволяют Повелителям Яма выбирать души для питания. Бакемоно – агенты Повелителей Яма в Срединном Царстве, и многие Куэй-дзин узнают о махинациях этих архидемонов только когда их накрывает орда вопящих и бормочущих чудовищ.

Нижеприведенные параметры – образец создания бакемоно. Мастер может создавать другие способности для бакемоно, чтобы сделать их более разнообразными.

Атрибуты. Сила 3+. Ловкость 2+. Выносливость 3+. Обаяние 1+. Манипулирование 1+. Внешность варьируется. Восприятие 2+. Интеллект 1+. Сообразительность 2+.

Способности (стандартные). Бдительность 1. Атлетизм 1+. Драка 1-3. Уворот 1, Огнестрел 1+. Запугивание 2+. Фехтование 1+. Оккультизм 1. Маскировка 1. Знание Улиц 2+. Выживание 2.

Силы. У всех бакемоно есть одна или больше особых способностей - «дары» Повелителей Яма, помогающие демонам в их нечистых деяниях. Список примеров приведен ниже, но можно создавать и свои.

Добродетели. Хунь 0. П`о 5. Инь 3-5 (в зависимости от того, какому Повелителю Яма служит бакемоно). Янь 3-5 (в зависимости от того, какому Повелителю Яма служит бакемоно). Запас Ци 10. Сила Воли 4.

Имущество. Обрез. Нож. Плотная одежда.

Силы и способности бакемоно

Большинство бакемоно владеют тремя особыми способностями – у кого-то их меньше, а у кого-то больше. Сильнейшие бакемоно значительно опаснее своих собратьев. Из-за грубой физической силы они часто становятся главарями. Но очень часто эта сила имеет побочные эффекты, которые – в долгосрочной перспективе – крайне вредны для здоровья. Хоть подобные злокачественные последствия и существуют – вроде гниющего изнутри тела, или проходящие за сутки видоизменения, неизбежно ведущие к смерти – они редко развиваются быстро. Обычно они проявляются в течение месяцев, иногда – лет.

- **Броня.** Шкура бакемоно – толстая и покрыта чешуей, что дает три дополнительных кубика на все броски поглощения. Плоть их часто становится серой или бледно-зеленой.
- **Берсеркер.** У бакемоно есть 5 единиц Ци Демона, которые он может использовать так же, как Куэй-дзин. Бакемоно подвержен воздействию души Огня.
- **Клыки и Когти.** Против врагов и жертв бакемоно может применять естественное оружие. Он способен атаковать, используя приемы кусания и ударов когтями. Нанесенные ранения всегда непоглощаемы.
- **Дополнительные Конечности.** Из тела бакемоно растут дополнительные конечности. Обычно они напоминают щупальца, узловатые корни или клешни насекомых. Эти конечности полезны для ложных атак и внесения в бой сумятицы, но они часто растут из самых неожиданных мест. Рука может вытягиваться из головы, а щупальце – из живота бакемоно.
- **Взгляд Тысячи Преисподен.** Глаза бакемоно необычны – они могут расширяться, показывая скверну Йоми. Темные образы и мучительные видения заполоняют разум того, кто на свою беду взглянул в глаза чудовища. Все, кто встречает взгляд бакемоно, должны или сделать бросок Силы Воли (Сложность 8), или застыть от страха на (5 – Сообразительность) ходов (минимум на один). Покорив, таким образом, противника, бакемоно не может ни защищаться, ни нападать. Но это не распространяется на его дружков.
- **Чудовищная Сила.** +5 к Силе бакемоно.
- **Ядовитый Гной.** Шкура бакемоно покрыта крупными, раздутыми гнойниками, лопающимися при сильном сжатии. Если бакемоно кусают или бьют когтями, эти гнойники прорываются, разбрызгивая сильный яд. Нападающий должен немедленно сделать бросок поглощения трех уровней повреждений (пяти при укусе) или получить сильные ожоги. Использующие холодное оружие должны сделать бросок Ловкости (Сложность 6) или испытать ту же судьбу.
- **Иглы.** Бакемоно покрыт толстыми, плотными иглами, являющимися как броней (+2 к броскам поглощения), так и оружием. Эти иглы загнуты на конце, как охотничьи стрелы. А потому, для избавления от них, иглы необходимо или вырезать, или продавить сквозь тело. Все, кто сражается с бакемоно без оружия, должны или делать бросок на поглощение, или получать половину нанесенного чудовищу урона. Этот урон непоглощаем. Некоторые бакемоно могут метать эти иглы. Наносимый при этом урон равен Силе монстра.
- **Скользкая Шкура.** Поры бакемоно выделяют густую, липкую слизь, покрывающую все его тело. Весь урон, полученный бакемоно от холодного оружия или ударов без оного, уменьшается, после поглощения, вдвое. Все попытки схватить чудовище идут с увеличенной на 3 сложностью.

Чин-мэй

Чин-мэй, «личиночная» стадия многих Куэй-дзин – дикие падальщики, недавно восставшие из мертвых. Обязанностью Куэй-дзин является поиск этих заблудших детей, либо же они погубят себя своей же яростью или будут порабощены беспринципными врагами.

Атрибуты. Сила 4. Ловкость 3. Выносливость 3. Обаяние 0. Манипулирование 0. Внешность 0. Восприятие 2. Интеллект 1. Сообразительность 1.

Способности. Бдительность 2. Драка 2. Уворот 1. Маскировка 2. Выживание 2.

Добродетели. Инь 3. Янь 3. Хунь 0. П`о 5. Дхарма 0.

Сила Воли. 3.

Силы. У всех Чин-мэй есть одна Сила Демона (Черный Ветер или Синтай Демона) первого уровня.

Дампиры

Дампиры – крайне редкий результат сексуальных связей смертных и Катаян – играют небольшие, но все же важные роли в обществе Куэй-дзин. Они часто служат посредниками между Куэй-дзин и смертными – работниками на время дня или вольнонаемными агентами. Некоторые, оскорбленные своей родословной, становятся охотниками за нечистью

Дампиры смертны, но могут прожить сотни лет. Будучи самыми близкими «родственниками», которые могут быть у Катаяна, дампиры обычно очень ценятся своими родителями-вампирами. Поскольку Дампиры могут заключать браки с людьми, некоторые У обретают суррогатные смертные семьи, которые вампиры защищают (и используют). Потомство дампиров и людей – полноценные смертные, правда, необычно везучие.

Создание персонажа. Атрибуты 7/5/3. Способности 13/9/5. Дополнения 5. Хунь 3. П ` о 3. Инь 2. Янь 4. Сила Воли 6.

Силы. Дампиры могут использовать Ци Демона, как если бы были Куэй-дзин. Некоторые оказываются способны освоить одну или две Силы Синтай, развивая их до первого или второго уровней. Однако, поскольку они наполовину Куэй-дзин, дампиры подвержены воздействию душ Огня и Волн, но не Тени.

Артефакты

Мифы Срединного Царства повествуют о чудесных предметах, унаследованных со времен богов и драконов. Эти артефакты были созданы самими духами и использовались могучими Шэнь для сражений с демонами. Легенды до сих пор повествуют о магическом оружии, которым владели основатели первых Пяти Дворов, о поглощающих души жемчужинах и о веерах, способных поднимать ураганы.

Большинство этих артефактов сейчас утеряны, уничтожены или истощены в катастрофах Пятой Эпохи. Некоторые до сих пор хранятся в Семьях Сотен Мертвых, передаваясь от одного достойного наследника другому. Другие сейчас находятся в руках Повелителей Яма или их вассалов-акума. Или попросту затеряны и лежат в забытых местах, ожидая Шэнь, что найдут их.

Приведенные ниже артефакты – примеры тех мириадов инструментов, что использовались в Срединном Царстве на заре времен. Пользоваться ими могут только Шэнь. Куэй-дзин могут получить артефакт, приобретя Дополнение Магический Артефакт (смотри главу о создании персонажа). В описаниях указана стоимость получения различных предметов.

Волшебные Идеограммы
Артефакт Первого Уровня

Эти талисманы, несущие на себе пиктограммы древнего письма Кайа, могут быть сделаны из шелка, нефрита и даже бумаги. Нефрит, однако, считается самым лучшим материалом. Существует несколько видов этих талисманов. Самые известные:

- **Повелитель Огня.** Этот талисман, помещенный на предмет или находящиеся в пределах комнаты (не более 7. 5 на 7.5 метров) контролирует пламя. Пока Повелитель Огня действует, обычные огни там гореть не будут, а сложность бросков на поглощение урона от магического или очень горячего пламени (газовая горелка и тому подобное) снижается на 1. Работает только с неодушевленными предметами.
- **Миротворец.** Этот талисман приводится в действие единицей Ци. Покуда вампир остается спокоен и не предпринимает никаких угрожающих или активных действий, а также не делает аналогичных заявлений, все поблизости должны сделать бросок П`о или Силы Воли (что выше, Сложность 6), чтобы проявить к вампиру агрессию. Действует одну сцену.
- **Везение.** Этот талисман приводится в действие единицей Ци. Раз за сессию носящий его может перекинуть один кубик (превратить провал в успех и тому подобное).

Золотые Когти
Артефакт Второго Уровня

На этих 10 золотых лезвиях изображены символы Кайа. Они надеваются на любой палец. После активации (и траты единицы Янь Ци), лезвия превращаются в подобные алмазам когти. Они наносят Сила +2 непоглощаемых повреждений и снижают сложность всех бросков карабканья на 1. Однажды активированные, когти сохраняют свои магические свойства на одну сцену.

Маска Мандарина
Артефакт Третьего Уровня

Мандарины Куэй-дзин используют эти безликие нефритовые маски для контроля своих стад. Носитель может активировать маску, потратив единицу Ци. Перед активированием Куэй-дзин может выбрать конкретную «касту» смертных, за члена которой он желает себя выдать. Затем, сделав бросок Сообразительность + Этикет (сложность 7), он получает возможность изобразить поведение и манеры представителя нужного ему социального слоя. Успех превращает его в ничем не примечательного смертного желаемой «касты» (бизнесмен, нищий, боевик таня). Во время использования маски, аура Куэй-дзин ничем не отличается от ауры смертного. Чтобы определить истинную природу Куэй-дзин, наблюдатель должен использовать подходящую способность (Зрение Ци, Восприятие Ауры и тому подобное), а затем сделать бросок Восприятие + Бдительность и набрать больше успехов, чем Куэй-дзин набрал в броске Сообразительность + Этикет.

При помощи этой маски нельзя изобразить конкретного человека. Действие длится один час, а затем маска должна быть снова напитана Ци.

Пояс Ваянг

Артефакт Четвертого Уровня

Этот пояс соткан в индонезийском стиле. Напитав его двумя единицами Инь Ци, вампир может превратить пояс в призрачное, драконоподобное существо из театра теней Ваянг. Это создание разумно, может общаться с хозяином (шипящим шепотом) и является великолепным шпионом. Оно абсолютно бесшумно и способно слиться, как хамелеон, с любой тенью. Трата двух единиц Инь Ци позволяет этому существу действовать в течение сцены. На действие в течение каждой последующей сцены требуется дополнительная трата единицы Инь Ци. Прекратив действовать, существо снова становится поясом.

У существа 3 очка во всех Атрибутах, Драка 3, Уворот 3 и Маскировка 5. Оно наносит укусом Сила +2 обычных повреждений, и, сдавливая жертву своими кольцами, каждый раунд наносит повреждения равные своей Силе. У него 7 уровней Здоровья, и, «погибнув», существо превращается в бесполезные куски ткани – его магия рассеивается навсегда. Будучи раненным лишь частично, оно может быть «переткано» хозяином. Для исцеления каждого уровня Здоровья от хозяина требуется трата единицы Инь Ци и бросок Ловкость + Ремесла (Шитье) со сложностью 7.

Меч Звездный Дождь

Артефакт Пятого Уровня

Это чудесное оружие описывается во многих легендах Куэй-дзин Японии. Но среди Бисямонов им обладали очень немногие герои. Меч Звездный Дождь – трилезвийное оружие. Его держат за середину и, вращая, поражают врага. Для этого используется Фехтование (сложность 6, урон Сила +3). При трате Ци, оружие «заряжается» на одну сцену. Заряженное оружие потрескивает от энергии Ци и наносит непоглощаемые повреждения.

Будучи заряженным, меч может быть брошен на 25 метров за единицу Силы метающего. Брошенное, оружие само находит цель (сложность 6, расстояние до цели неважно). Попав, меч Звездный Дождь наносит Сила +3 урона. Или, пока меч в полете, метнувший может произнести команду, и он разделится на три острых лезвия. Каждое из этих лезвий может по отдельности (сложность 6, урон равен Силе) поразить одну или разные цели. И, что самое лучшее, улетевшее оружие или его части (попав или промахнувшись), подобно бумерангу возвращаются в руки хозяина, мгновенно принимая форму Звездного Дождя.

---

[1] — China's response to the West; a documentary survey, 1839-1923, by Ssu-yu Teng and John. K. Fairbank, with E-tu Zen Sun, Chaoying Fang, and others. Prepared in Cooperation with the International Secretariat of the Institute of Pacific Relations. Cambridge: Harvard University Press, 1954.

[2] — Сверхъестественные силы, обретаемые просветленным буддистом. Подробнее – в главе «Дыхание Богов» Помощника.

[3] — Ни в одном доступном мне тексте Дхаммапады – английском и русском – этот отрывок не попадался. Переводил на свой страх и риск.

[4] — Имеет место быть игра слов. Стрекоза по-английски Dragonfly, то есть, если переводить дословно, драконова муха или муха-дракон.

[5] — Сим извратом называют Технократию Востока. И кто-то еще спрашивает, почему они такие злые?

[6] — Хуан-ди, один из пяти легендарных китайских императоров. Традиционно временем его жизни в Китае называют период ок. 2600 до н. э.

[7] — Китай

[8] — Япония

[9] — Конфуцианская теория права на правление, даруемого Небом основателю династии за мудрость и добродетельность. Со временем эти мудрость и добродетельность потомками основателя терялись, и, чтобы сохранить порядок и процветание, Небо свергало прогнившую династию и передавало Мандат новой династии, более достойной.

[10] — Изначально – дух, в облике черного пса с горящими глазами, огромными когтями и клыками.

[11] — Я знаю, что десятая буква русского алфавита – Й. Но для названия команды она, по-моему, не подходит.